

LIBER KAOS

Magick

PETER CARROLL

TRADUCIDO POR
Karen Van Monsters

Contenidos

INTRODUCCIÓN

Este libro está en 3 partes. Liber Kaos es una interpretación de la teoría mágica.

Aunque se ha hecho todo lo posible para presentar la teoría en los términos más simples, sigue siendo una sección difícil. Con suerte, disuadirá al simple lector casual de seguir adelante con este libro. El Psychonomicon es una meditación extendida sobre los rituales y hechizos específicos, y del diseño de una variedad de formas de magia. El libro también contiene extensos apéndices sobre técnicas prácticas y el Pacto. Si todos los libros sobre ingeniería de la humanidad fueran repentinamente desmaterializados, serios problemas podrían suceder en cuestión de días. Inversamente, si todos los libros de psicología desaparecieran, haría una pequeña diferencia excepto para los psicólogos. Quienes lo considerarían como una bendición. Es mi intención que este libro sea una contribución a los principios de la ingeniería mágica.

Frater Stokastikos 127, 0° Mago Supremo del Pacto de la IOT, De la Pestilencia Papa Pete I del caos.

Parte 1

LIBER KAOS

En primer lugar, *Principia Magica*, es una exégesis de la teoría mágica que va desde la cosmología a través de la metafísica hasta las ecuaciones que describen la parapsicología. Luego viene una exposición de la Aeonics seguido por la Principia Caótica, el razonamiento o quizás lo irracional de la magia del caos en el pandaemonaeon.

Capítulo 1

PRINCIPIA MÁGICA (del latín: comienzo mágico)

Principia Magica está en 3 partes. La primera parte es el Fiat Nox, que contiene una breve explicación de la relatividad y de la física cuántica, luego hace un seguimiento de la cosmogénesis, que contribuye a una descripción cuántica de este universo y de sus orígenes. La cual discute si la magia es necesariamente una consecuencia de la estructura del universo como un componente esencial de ella.

La segunda parte o escenario, es la metafísica cuántica, que describe la acción del componente mágico de la realidad y los principios por los cuales el mago puede manipular los trabajos para su propio beneficio. Esta sección ofrece una reinterpretación radical de mucha tradición mágica y explica una serie de efectos ocultos en términos de mecanismos previamente no reconocidos. Es también sugerida una nueva técnica mágica, "encantamiento retroactivo", cuya existencia ha sido vagamente dudosa hasta ahora.

El tercero, y aspecto final de este estudio, la Ecuación de la magia, presenta 3 fórmulas las cuales describen los ingredientes necesarios para cualquier hechizo o ritual diseñado para tener efectos parasicológicos. La ecuación describe como hacer magia y sus implicaciones, como reducir las posibilidades de fracaso; También dan una indicación precisa de que tan efectivo puede ser un acto de magia. Los magos sin conocimiento de la física y las matemáticas se pueden encontrar con partes en la *Principia Magica* bastante desafiantes.

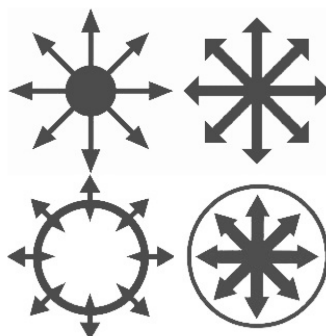
Sin embargo, la perseverancia es recomendada, para lo que este paradigma representa, probablemente por primera vez, una metafísica auto consistente eleva a la magia a un arte de azar. Explicado por unas vagas hipótesis para un objetivo potencial, como una disciplina cuantificable con una fórmula de ingeniería de probabilidades. Un entendimiento de la *Principia Magica*, en otra sección de este libro, es no tener un prerrequisito para practicar magia. Sin embargo, un paradigma teórico tiene dos valores en un sistema. Sugiere posibilidades para ser exploradas e implica limitaciones para ser investigadas y quizás transcendidas. En breve, ofrece una manera de organizar la forma de pensar acerca de lo que uno está haciendo prácticamente.

FIAT NOX

Las dos teorías de la relatividad y la física cuántica sobre la comprensión científica actual del universo están basadas para contradecirse entre sí. Sin embargo, cada teoría tiene una buena explicación de poder en varias situaciones, las dos teorías de la integración de la resistencia no pueden ser aplicadas

simultáneamente. La teoría de la relatividad la cual es un refinamiento de la descripción clásica Newtoniana de un reloj de trabajo mecánico del tipo del universo está basada sobre las partículas y campos presuntos que consisten en pequeñas partículas. Estas se comportan de manera continua, casual y determinada. Ninguna señal puede propagarse más rápido que la velocidad de la luz y el espacio, tiempo, masa y energía son continuamente subdivididles. La teoría cuántica describe el comportamiento de la materia en términos de ondas de probabilidad. Es difícil visualizar que significa, pero para tener una aproximación se puede decir que en la descripción cuántica sólo se puede dividir en ciertas piezas de tamaño mínimo o "quanta". Estos quanta no existen como un punto discreto en el tiempo y espacio como olas de probabilidades. Desde los puntos de vista de la relatividad, las funciones de onda representan la probabilidad de encontrar una partícula en un lugar específico en el tiempo y espacio. Así, mientras en la teoría de la relatividad importan, la energía, el espacio y el tiempo, estos presumen ser infinitamente subdivididles para acontecer por casualidad, en la teoría cuántica cualquier subdivisión más allá del nivel de la cuantización, se logra con la probabilidad de la distribución de las propias partículas.

Así en la descripción cuántica una partícula puede estar instantáneamente en cualquier lugar, aunque la mayor parte de su existencia esta mayormente concentrada en un pequeño lugar en el tiempo-espacio. La teoría cuántica describe un universo no en la casualidad y determinismo, en cual los procesos están descontinuados e instantáneamente sus señales pueden ser cambiadas. Surgen paradojas extrañas si los enfoques cuántico y relativista se aplican simultáneamente. Como, por ejemplo, una sola quanta puede ser pasada a través de la pantalla con agujeros. Las técnicas de medición relativistas pueden confirmar fácilmente que los cuantos pasaron por un agujero u otro. Sin embargo, las técnicas de medición cuántica confirmarán fácilmente que la mitad de la onda de probabilidad de las cuantas individuales pasaron por cada hoyo o más bien después de haber pasado por la pantalla, por lo cual la cuanta parece tener dos historias de igual probabilidad y ambas parecen haber dado lugar al resultado final.



El problema es que las funciones de onda no son obviamente un sólo formalismo matemático que especifica el rango de las posibilidades de pasados y futuros, ellos se comportan como si fueran realmente "cosas", de algún tipo los cuales pueden tener efectos reales. El problema es lejos de ser una adivinanza abstracta limitada por las partículas físicas submicroscópicas. Todos los fenómenos tienen una función de onda, y tales funciones también afectan bastante a cualquier evento complejo en la escala macroscópica, como lo mostrará la sección sobre las matemáticas del caos.

En los estados de paradigma de la CMT (Teoría mágica del caos). Las funciones de onda son actualmente una descripción matemática de patrones etéricos y pueden considerarse como una forma de intercambio de información entre los eventos materiales que operan sobre el mínimo cuántico de

tiempo, el tiempo Planck y, además, que la dimensión etérica podría ser considerada de algún modo ortogonal hacia el ordinario (pseudo) tiempo dimensional de la descripción clásica de la relatividad. Este está representado gráficamente en la figura 1.

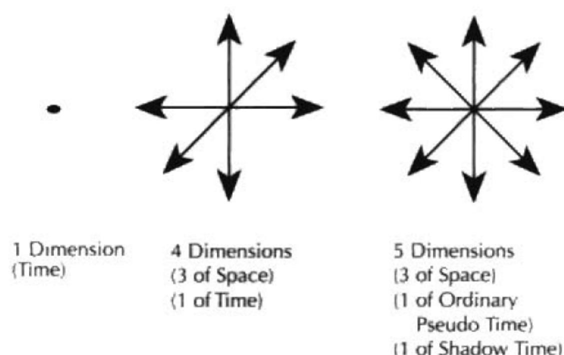


Figure 1. The five dimensions of CMT.

Así la función de ola cuántica no describe directamente el actual comportamiento real de los eventos mecánicos relativistas clásicos. Ellos describen la probabilidad de los efectos y otros patrones, los cuales pueden ser considerados como un tipo de sustancia de sombra, sobre el progreso de los eventos materiales. La cuántica y la teoría de la relatividad pueden ser integradas a costa de suponer que, si las funciones de onda tienen un efecto sobre las partículas, entonces deben consistir en algo que de alguna manera sea real. Así el universo del CMT se puede pensar como la intersección de 2 reinos, la relatividad clásica con su espacio, tiempo, masa y energía con el reino cuántico que consiste en los patrones de probabilidad del éter en el tiempo de sombra.

ARRANCAR LA SERPIENTE

Como hay actualmente 2 descripciones físicas de la realidad - la relatividad clásica y la cuántica - uno espera que sean 2 descripciones diferentes del cosmos en gran escala. Sin embargo, sólo la descripción de la relatividad clásica atrae mucha atención. Esta descripción es familiar al escenario del Big Bang, en el cual el espacio, el tiempo, la masa y la energía parecen haber surgido desde un simple punto hace 15 billones de años, si, como muchas teorías sospechan, hay suficiente masa en el universo, esta podría eventualmente colapsar de nuevo en una “gran crisis” un escenario en el cual el espacio, tiempo, masa y energía podrían desaparecer – posiblemente en el desarrollo de otro big bang. Esto, sin embargo, es incierto, por la física la cual predice tales singularidades rompiendo por completo las mismas singularidades. Sin embargo, cuando los cálculos de la relatividad clásica son aplicados a la medición de la apariencia a gran escala de este universo, pareciera que si la masa es tan grande como se sospecha, entonces tanto el espacio como el tiempo podrían ser finitos y estar limitados. Lo que significa que hay sólo una cierta cantidad disponible y que ellos tienen definido un principio y un fin; A pesar de que ellos estén disponibles para comenzar de nuevo después de una catástrofe inimaginable.

Una descripción cuántica podría ubicarse como el origen del universo en una fluctuación de vacío. Es posible que las partículas aparezcan espontáneamente desde el vacío, si obedecieran a ciertos criterios. En particular la masa más grande y la energía de la partícula (la más pequeña) deben tener el tiempo para poder existir y de ahí poder atravesar el espacio.

Muy pequeñas partículas pueden ser observadas saliendo del vacío y desaparecer de nuevo tranquilamente. La fenomenización de un universo entero fuera del vacío por una fluctuación de vacío debe ser un evento extremadamente remoto, pero es probable que la ocurrencia sea diferente de cero. Ahora la ecuación la cual gobierna espontáneamente la manifestación del universo desde el vacío es:

$$\Delta E \cdot \Delta T \sim h$$
$$\text{and } \Delta M \cdot \Delta C \sim h$$

Donde ΔE, ΔT, ΔM y ΔC representan la energía admisible, tiempo, masa y velocidad de la luz respectivamente, y h representa la constante, un número muy pequeño. (El tamaño del universo es dado por S = C * T, velocidad de la luz multiplicado por el tiempo.) La masa y la energía del universo deben ser extremadamente cercanos a cero, si el tiempo, velocidad de la luz y el tamaño son valores observables. Sin embargo, la aparentemente enorme energía de este universo tiene dos componentes; Cinética y potencial que son representadas por el movimiento de las galaxias y las energías gravitacionales tirando de ellos hacia atrás. Esto se debe cancelar a cero si el universo es cerrado en espacio y tiempo.

Similarmente, los dos componentes de la masa, la inercial y la gravitacional, se deben también cancelar a cero. Así no hay conflicto real con los valores observados o potencialmente observables. La descripción cuántica, sin embargo, pinta una imagen radicalmente diferente del universo en otros aspectos. La teoría cuántica describe las probabilidades de ondas funcionales, por lo tanto, si se piensa extrapolar al revés, usando la fórmula cuántica, a la supuesta época del big bang, tiene una igual probabilidad de haber ocurrido en el punto espacio-tiempo. Por lo tanto, todos los posibles puntos en espacio-tiempo en la descripción cuántica tendrán, desde el punto de vista de los observadores de estos puntos, idénticas cantidades de espacio, tiempo, masa y energía disponible. De todos los puntos, la temperatura en general de este universo va a parecer ser la misma, como la masa/energía la relación permanece constante – y los observadores de todos los puntos de espacio-tiempo observaran cambios galácticos rojos similares y constantes de Hubble, reflejando una curvatura uniforme de espacio-tiempo.

Table 1. Relativistic and Quantum Universes.

	Relativistic	Quantum
Mass:	Huge	0 (Gravitational cancels Inertial)
Energy:	Huge	0 (Kinetic cancels Potential)
Space:	Finite and Bounded	Finite but Unbounded
Time:	Finite and Bounded	Finite but Unbounded
Singularities:	2 at least	0

Tabla 1

En la descripción cuántica, el espacio y tiempo son finitos, pero sin límites y las singularidades predichas por la teoría relativista clásica desaparecen como meros artefactos de esa teoría. Resumiendo, estos resultados, observaciones y predicciones en una tabla, información mostrada en la tabla 1.

Cada una de estas descripciones puede ser particularmente visualizada considerando este universo como una serie de discos en el tiempo, más bien como esferas, eliminando una de las dimensiones espaciales. En la descripción de la relatividad, este universo comienza como un punto el cual se expande para formar discos progresivamente más grandes hasta que alcancen un tamaño máximo, y luego los discos comienzan a ser pequeños, antes que desaparezcan un sólo punto como se muestra en la figura 2.

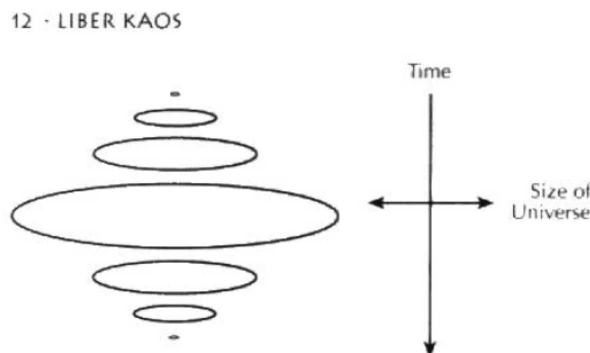


Figure 2. Time and size in a closed relativistic universe.

El disco puede ser arreglado para crear un diagrama algo análogo a la esfera terrestre, con los polos norte y sur representando las singularidades del big bang y el gran crujido respectivamente. Ahora, sobre la esfera terrestre no hay nada particularmente impar acerca de los polos norte y sur, ellos son simplemente convenciones geográficas las cuales surgen cuando tratas de dibujar líneas rectas en las superficies curvas. No hay una geometría peculiar en los polos, nosotros podríamos tenerlos posicionados sobre el Ecuador, pero es más conveniente para el cronometraje internacional ubicarlos en el eje de rotación. La descripción cuántica afirma que el posicionamiento de las singularidades del universo es simplemente un artefacto de la teoría clásica de la relatividad, y que los observadores en cualquier punto en el espacio-tiempo van a automáticamente ajustar su medida para posicionarse singularmente en la misma distancia fuera de ella misma en el espacio y tiempo usando esta teoría.

La descripción cuántica cede respuestas bastante peculiares a las preguntas de cómo y cuándo el universo comenzó. Ambas descripciones indican que el universo es el interior de un agujero negro y que, por lo tanto, está cerrado, ya que su velocidad de escape excede la velocidad de la luz. Los estados de la descripción relativista establecen que este agujero se expandió desde una fuente puntual y que eventualmente colapsará en uno. La descripción cuántica afirma que el espacio y tiempo son como serpientes mordiendo su propia cola; Son bucles cerrados cuyos extremos nunca podremos alcanzar. En la descripción cuántica se plantea la cuestión de dónde se produce la fluctuación del vacío responsable por este universo en el espacio-tiempo, no tiene sentido, ya que este universo fenomeniza con la pretensión de que todos los puntos del espacio-tiempo tienen la misma longitud aparente de la historia de unos quince mil millones de años y una longitud de futuro aparentemente similar o mayor por delante de ellos. Desde el punto de vista de la relatividad clásica uno puede decir que el origen del espacio-tiempo de este universo tiene simplemente una perdida en la probabilidad de las predicciones del modelo cuántico. Sin embargo, desde el punto de vista de la cuántica uno debe afirmar que las múltiples probabilidades son actualmente reales y que este universo se fenomeniza desde el vacío en su tamaño actual, con la propiedad de que todos los puntos del espacio-tiempo dentro de ella estén

rodeados por las mismas vistas finitas pero ilimitadas del tiempo y espacio. En la descripción cuántica, es inútil preguntar cuándo comenzó este universo, por los fenómenos lineales porque fenomeniza como ciclo cerrado de tiempo; no hay escala de tiempo lineal exterior que se pueda medir, y la suposición de una escala de tiempo lineal de la descripción de la relatividad clásica es falsa. Preguntar cuándo comenzó el universo es tan inútil como preguntar dónde está, como es por fuera o si no es temporal, no espacial, pre-geométricamente vacío.

Loca como lo es la teoría del big bang, no es lo suficientemente loca para ser verdad. Sus extrapolaciones lineales simplistas conducen a singularidades que nunca han sido observadas y cuyas propiedades contradicen a la teoría que las genera. Nosotros podemos observar fluctuaciones vacías, aunque sobre una modesta escala, en cualquier tiempo. Los efectos cuánticos seguramente evitarán la formación de singularidades bajo cualquier circunstancia. Además, es posible que todas las partículas fundamentales sean pequeños agujeros los cuales están impedidos de implosionar en singularidades por efectos cuánticos, porque no hay una simetría sospechosa entre las propiedades teóricamente predichas de los agujeros negros y las propiedades medibles de las partículas fundamentales, y la teoría cuántica permite agujeros negros muy pequeños para irradiar energía y absorberla. La descripción cuántica concuerda mucho mejor con una visión mágica del universo que la descripción relativista, la cual encaja mucho con los escenarios religiosos. Los invariables mitos religiosos postulan a universos con comienzos y finales definidos. Las teorías mágicas tienen usualmente considerado que el tiempo es circular y la realidad tiene una base académica, o está basado sobre una extraña forma de casualidad en la cual los eventos son su propia causa, como en el modelo cuántico. Un universo mágico cuántico puede ser mitológicamente visualizado como las cinco serpientes del espacio, tiempo, masa, energía y éter mordiendo su cola con su propia boca, todo rodeado por una serpiente del caos-vacío. La serpiente éter representa la fuerza organizativa no local de este universo la cual conserva leyes físicas más o menos uniformes de todos los puntos del espacio-tiempo y es también el médium de la magia.

La serpiente éter es análoga al campo mórfico que selecciona y preserva formas negentrópicas. Las serpientes de masa y energía representan la vieja ecuación 0 = 2 de misticismo dual, el cual debería ser más precisamente expresada como 0 = 1 – 1; así las dos ecuaciones de fluctuaciones de vacío pueden ser representadas numéricamente por la misma 0 = 1 * (1 – 1) ecuación.

Como una idea tardía, vale la pena señalar que la fenomenización original que ocurre fuera del tiempo es técnicamente una fluctuación de disponibilidad más bien que una fluctuación de vacío, ya que el vacío como nosotros conocemos, todavía posee un espacio- tiempo geométrico. El vacío en la otra mano es pre-geométrico, y en ninguna parte (y no cuando) podríamos salir de este universo. Puede ser que haya otros universos separados fuera del propio, dentro de su propio agujero. Tales universos podrían tener diferentes velocidades de luz natural, tamaños y su propio set fundamental de partículas, fuerzas y leyes; sin embargo, yo esperaría que ellos tuvieran algo análogo hacia la constante de Planck.

No hay forma de comunicación con tales otros posibles universos a menos que su serpiente éter se parezca a la nuestra lo suficiente como para permitir algún tipo de resonancia mórfica la cual posiblemente sea inducida a la manifestación, como, por ejemplo, la telepatía.

La muy pequeña escala de fluctuación de vacío la podemos observar yendo hacia cualquier parte en nuestro propio universo originando una fluctuación en el vacío, fundamentalmente en el vacío de nuestro familiar espacio-tiempo. La probabilidad de otro más pequeño, pero aún sustancial universo se fenomenice dentro del nuestro es extremadamente remoto, pero no nulo. La serpiente de éter podría

probablemente resistir la fenomenización de sustancias que no reconoció, pero si alguna vez hay un cambio abrupto en la velocidad de la luz o una repentina oclusión de algunas galaxias entonces nosotros sabríamos por qué ocurrió. Nosotros podríamos entrar a tales sub-universos, pero sus habitantes no podrían. Es posible que nuestro universo esté fenomenizado dentro de uno mucho más grande; las mismas reglas de un sólo sentido de comunicación se podrían aplicar, pero cualquier fecha de estimación de la fenomenización de nuestro universo se comunica con nosotros porque los habitantes de universos más grandes no tendrían sentido para nosotros.

Como una consecuencia, Vale la pena señalar que, si la descripción cuántica anterior es precisa, entonces los heroicos esfuerzos que se están gastando actualmente en proyectar la física cuántica, en la unificación de todas las partículas y fuerzas fundamentales durante las escandalosas condiciones supuestamente existentes durante los momentos iniciales del big bang serían básicamente inútiles. En el modelo de la relatividad, este universo supuestamente comienza con una estupenda explosión de radiación, pero enfriada como expandida comienza a ser dominada por la materia a una temperatura promedio que ahora se registra sólo por un par de grados por encima de cero absoluto. Los cristianos parecen aprobar este tipo de comienzo de Fiat Lux. Yo prefiero llamarlo la fría estrella de la descripción cuántica Fiat Nox.

El problema de la entropía es la tendencia creciente hacia el equilibrio termodinámico y el desorden general dentro de cualquier sistema, probablemente desaparecerá en algún universo correspondiendo hacia la descripción del Fiat Nox. La entropía es un concepto clásico de la relatividad que se aplica sólo a los eventos de mediana escala. Esto no se aplica sobre la escala cuántica subatómica, y sobre la escala cósmica gravitacional parece poseer la virtud de estar disponible para concentrar la energía. Así, mientras la entropía inevitablemente se incrementa sobre la mediana escala, y provee un significado de la relatividad citando eventos locales en el universo, esto no cambia el marco de la línea de tiempo en el universo el cual es capaz de revertir los efectos sobre la macro escala.

METAFÍSICA CUÁNTICA

2 de las 3 filosofías mágicas conocen, el animismo y el espiritismo ya que son muy antiguas y varios de sus ingredientes hacen el chamanismo de las culturas pre-paganas. La tercera filosofía de la teoría mágica del caos es ahora embrionaria y es la primera real alternativo para tener desarrollos desde los tiempos chamánicos. Todas las filosofías mágicas las cuales tienen desarrollos en el período intermedio son meramente reformulaciones de, o extrapolaciones de, el animismo o paradigmas de espiritismo.

Para ilustrar las diferencias entre estos sistemas, cada uno será considerado en algún detalle. El animismo está basado en la teoría o la observación de todos los fenómenos – no sólo plantas y animales – son animados o vivos en algún sentido. El animismo mágico violenta el trabajo con el principio vital de cada fenómeno. Este principio vital, o “mana,”, como es conocido en las algunas partes de Oceanía, representa los dos poderes de la calidad de un fenómeno, que puede ser humano, animal, planta, piedra u otro objeto o evento natural. Como la mana es directamente transferible entre los fenómenos, el animismo mágico puede llevar o ingerir ciertos de sus poderes y cualidades para sí mismo.

Alternativamente ellos pueden buscar la absorción de la calidad de la mana para dar conocimiento adivinatorio. En muchos sistemas de animismo, el poder y calidad de la mana son también transferibles

por la visualización de la imaginación, o por alguna forma de ritual o encantamiento por el cual la mana de algún fenómeno puede ser usado en la ausencia de sus propios fenómenos. Alternativamente, una sola parte del fenómeno, o alguna parte de ella, puede ser usada; como, por ejemplo, las garras de un águila o una posesión personal de alguien. En algunos sistemas de animismo, la mana es simplemente una propiedad de cualquier fenómeno, como es el tamaño o el volumen. No hay antecedentes de los fenómenos y tampoco sobrevive a la destrucción. En otros sistemas, la mana está pensada que precede a la forma física y es considerada para ser la causa de la existencia. Esto lleva a teorías más complejas acerca del origen de la propia mana y su supervivencia desde cosas que han cesado de existir. Por lo tanto, puede ser visto que la teoría más compleja del animismo comienza a dar sombra al espiritismo.

En toda la regla del espiritismo, todas las cosas en el mundo promueven más proporciones con el grado de sensibilidad. Ellos son considerados por tener un espíritu capaz de pensar, memorizar, de emocionarse y por lo tanto de ser responsable de la petición, negociación, argumento e incluso amenazas. Tal vez las actividades componen la carga de la práctica mágica espiritual. El espiritismo puede ser visto como una proyección de la sicología humana sobre todo el fenómeno del mundo en un intento de control o comunicación con ellos. Tiende a acumularse trascendentalmente más en sobre tonos que el animismo y los espíritus frecuentemente dan atributos cósmicos, y un poder y expectativa de la vida más allá del fenómeno con el cual ellos son originalmente asociados. Así, esto puede ser visto como la forma más compleja de espiritismo la cual tiende a mutar hacia una posición que es más religiosa que mágica, y la cual nosotros reconocemos como paganismo.

Los espíritus en el paganismo comienzan a volverse abstraídos de su propio origen, ellos se convierten en dioses cuya principal función es proveer el manejo para manipular la calidad psicológica. El paganismo representa el punto donde la teoría mágica cesa hacia el desarrollo. Hasta recientemente todas las teorías mágicas eran simplemente re-expresiones del animismo o posiciones espiritistas, o consistían en algunos incómodos híbridos de los dos. Incluso la doctrina barroca de firmas y la elaboración de teorías cabalísticas corresponden al desarrollo posterior, las cuales no son más que súper estructuras intelectuales construidas sobre dudosas extrapolaciones de los principios animistas. La Golden Dawn sistema mágico-místico representa, sobre una mano, la última teoría la cuál tiende metafísicamente a la confusión. Esto intenta ser animismo, espiritual, pagano, y monoteísta todo a la vez. Sobre la otra mano, hay indudablemente algún valor en ser capaz de cambiar el paradigma como rápidamente uno se cambia de ropa, siempre y cuando te des cuenta de que lo estás haciendo.

Todas las teorías tienen sus usos; el paganismo es un instrumento magnífico para explorar y ajustar varios y diferentes yoes. Incluso el monoteísmo tiene un cierto uso para esos quienes quieran sólo uno de sus yoes para incrementar y dominar a los otros. Sin embargo, para la magia actual, a la cual yo me refiero, a la magia práctica y parapsicológica, lo espiritual o preferiblemente, el paradigma animista es requerido.

Recientemente ha sido posible para integrar los elementos de los dos paradigmas con un nuevo científico y descubrimiento psicológico para crear algo totalmente simple, más poderoso, elegante y llamado teoría de la mágica del caos.

En orden para explicar la teoría de la mágica del caos es necesario introducir al concepto el cual puede ser digno con el nombre antiguo “Éter.” No es posible decir que el éter actualmente es tan posible como decir que la materia y la energía actualmente lo son. Todo lo que podemos hacer es describir su comportamiento o decir que es lo que el Éter hace. El Éter actúa como si fuera una forma de

información emitida por la materia que está instantáneamente disponible en cualquier lugar y tiene algunos poderes para formar el comportamiento de otras materias. Parece ser ampliamente análogo a lo que ha sido llamado morfo genético a los campos o no llamados efectos físicos. Ahora debería ser recordado que el éter es una hipótesis puramente descriptiva. Dentro del paradigma de la teoría mágica del caos, realmente puede ser descrita como un pensamiento que tiene propiedades que nosotros podemos atribuir al Éter, como dentro del paradigma de la física del universo puede ser descrita como tener las propiedades que le atribuimos a la energía. Ninguno de estos conceptos podría considerarse como otro que no sean descripciones meramente convenientes de nuestras experiencias y observaciones. Los magos y los científicos nunca podrían atribuir absolutamente a la ninguna realidad.

La teoría mágica del caos es actualmente una descripción cualitativa, aunque es una fórmula práctica para la simple magia los cuales son cuantitativos. Sin embargo, la teoría mágica del caos es potencialmente cuantitativa y es cuantificable, si es logrado, podría representar la unificación de la magia y la ciencia necesariamente por una descripción completa de esta realidad.

El primer principio de la teoría mágica del caos es que todas las materias emiten éter y que este éter lleva, o consiste en, información acerca de la materia la cual es emitida.

El segundo principio es que este éter no es local en el espacio. Y está instantáneamente disponible en cualquier lugar.

El tercer principio es que el éter tiene un efecto de organización sobre el comportamiento de la materia, teniendo afinidad o similitud con la materia que es emitida, tendiendo a crear un comportamiento de los dos más similares. Ahora el éter no puede ser detectado excepto cuando ejerce este efecto, como la gravitación que puede sólo ser detectada entre los cuerpos y la luz puede sólo ser detectada a través de la absorción. Es el acoplamiento entre la materia y el éter el cual es llamado leyes físicas y constantes físicas del universo. Estos surgen sobre el caos puramente arbitrario, pero comienzan a ser más de confianza y uniformes a través de la repetición. La probabilidad de los restos de acoplamiento, a pesar de que muchos de los simples eventos mecánicos tienen una contundente probabilidad de tipo de conformidad. Todavía cualquier evento novel es caótico a pesar de la forma del patrón.

El cuarto principio es que el éter también se une así mismo creando patrones etéricos que corresponden a la posibilidad de un pasado y futuro de cualquier momento. Estos patrones no determinan completamente el futuro (o el pasado), para que se unan con la materia es probable que sólo un patrón pueda manifestarse como el actual estado futuro del sistema. Así el comportamiento de la materia, particularmente en el sistema complejo, permanece particularmente caótico o indeterminadamente. Nosotros podríamos no caer dentro de la trampa creada por la memoria y la expectación de la suposición de que el pasado físico y el futuro tienen una real existencia. Sólo el momento presente actualmente existe, y cada momento del presente tiene su único patrón de pasado y futuro.

A menudo problemas irreconocibles están aquí en con condiciones iniciales de un determinado evento que no puede ser recuperado después de que haya ocurrido. Nosotros debemos por lo tanto admitir cualquiera y todas las condiciones iniciales las cuales podrían haber llevado al resultado observado, a pesar de que nuestro sentido común se esfuerza por crear una ilusión certera acerca de las causas de los eventos por imputar reversas conexiones casuales. La historia es mierda; es como un futuro indeterminado.

El quinto principio es un evento mental, que comienza por una estructura material, son capaces de emitir y acoplarse con el éter. Así, por ejemplo, bajo las correctas condiciones, un pensamiento o visualización de un fenómeno puede crear un patrón etérico el cual se acopla con el fenómeno para modificar el comportamiento. A la inversa, el éter desde algún fenómeno puede acoplarse con una imagen mental de un fenómeno y modificarlo para proveer información adivinatoria.

Estos cinco principios constituyen la hipótesis mínima requerida para describir tanto la ubicuidad de las leyes físicas del universo y su violación ocasional aparente por el caos y los eventos mágicos. Al mismo tiempo los cinco principios implican una limitación realística sobre el poder y la variación de los efectos esotéricos, mientras conforman que el universo es un propio fenómeno mágico. La telepatía, por ejemplo, ocurre por los mismos mecanismos que conservan la rapidez de la luz en el valor particular constante. El acoplamiento telepático es menos confiable, sólo porque hay más diferencias entre dos eventos mentales que entre dos fotones de quanta.

El tercer principio presume la vieja idea mágica de efectos similares. Sólo entre los fenómenos o eventos mentales que tienen considerable similitud pueden operar un enlace mágico. El cuarto principio describe un encantamiento lo suficientemente rápido. Los patrones etéricos forman un hechizo el cual cambia a una forma de manifestación de un evento que mejorará la probabilidad de que un evento ocurra.

Sin embargo, el cuarto principio cambia la misma probabilidad del límite de la adivinación. En cualquier momento puede ser posible adivinar un patrón etérico del futuro en el momento y tomar el futuro más probable, pero es sólo una probabilidad no una certeza. Además, una adivinación sólo puede dar información acerca del futuro en el momento en el cual es realizado. En un momento subsecuente puede tener un futuro diferente debido a los efectos de la indeterminación.

Por esta razón uno debería, donde sea posible “encantar a lo largo y adivinar a lo corto”. Los que realizan buenos y avanzados encantamientos tienen una buena oportunidad para modificar la secuencia de las probabilidades que tienen a favor, mientras que en la adivinación pueden dar mejores resultados si se realizaran para el más cercano que el futuro lejano cuya manifestación es más subjetiva para indeterminadas ocurrencias caóticas.

El quinto principio del paradigma de la teoría mágica del caos implica una nueva descripción de los llamados “espíritus” y del humano “anatomía psíquica.” El patrón del éter está asociado con cualquier fenómeno que pueda ser considerado como un espíritu; a pesar de que esto podría no ser acreditado por el conocimiento o el poder más allá de los poseídos por el propio fenómeno. Si un espíritu animal comienza a asegurar sobre la materia fuera de sus especialidades ecológicas, uno podría mirar hacia la creatividad de su propio subconsciente para explicarlo. Cuando interactúan con el llamado arquetipo de dios y formas de demonio, el mago simplemente establece una resonancia con expresiones de ideas y sentimientos los cuales son siempre proyecciones de algún lado en el mundo y esperan tales efectos dentro. La humanidad crea a los dioses, y no viceversa, pero una vez creados ellos pueden tener profundos efectos tan largos como ellos continúen siendo “adorados” por la escritura y la memoria.

La anatomía psíquica humana consiste en los éteres asociados con varios niveles de organización orgánica. El éter de los órganos corporales, y particularmente el sistema nervioso, es conocido en el esoterismo oriental como Chi o Ki, y varias formas de artes marciales ocultas y medicina operan al tratar de influir en él. En la visualización de la medicina occidental ha comenzado a encontrar su lugar en el

tratamiento de la enfermedad. Los patrones etéricos están asociados con el proceso físico de la memoria y la actividad mental que constituye a lo que suele ser llamado un "alma" humana. Dentro del paradigma de la teoría de la magia del caos esta alma no se espera que sobreviva al decaimiento del cuerpo a no ser que los patrones de los cuales consiste sean replicados en otras mentes. Así la reencarnación debe ser considerada como el acto de comunicación improbable más efectiva que la reproducción o la de escribir un libro. Las sesiones de espiritismo, en su infrecuente mejoría, discuten por un poco más que las habilidades parapsicológicas, incluyendo algunos accesos telepáticos para las memorias del cliente a través del médium.

La tercera parte de nuestra anatomía física, el Kia o "espíritu" o libre albedrío, no surge desde la presencia de algo en particular, sino más bien a partir de la ausencia de una cosa certera. Nuestros sistemas nerviosos están arreglados de tal forma que amplifican los elementos de un comportamiento aleatorio presente en todos los eventos materiales. Nosotros luego de interpretar nuestra parte caótica, aleatoria y nuestro impredecible comportamiento como es el ejercicio de libre albedrío y creatividad. Nunca podremos percibir que mentira es el fondo del centro de nuestro libre albedrío, porque para que en estos lugares exista sólo el vacío de la ausencia de la casualidad, las chispas de ese caos de materia y éter deben co-evolucionar.

La coevolución es un concepto importante en la Teoría de la magia del caos. El éter, no gusta de espíritus como viejos modelos, no es superior a la materia; lo ridículo de un viejo espíritu/materia dual es que desaparece en el nuevo paradigma. La materia y el éter son sólo dos de las propiedades que las siempre misteriosas cosas del universo exhiben para nuestra percepción.

Volviendo brevemente a los dioses y cerrando esta sección, vale la pena señalar el logro resonante del patrón etérico de forma animal, como, por ejemplo, acceder al patrón de una especie en general. Para lograr la resonancia con cualquier parte de un patrón humano es la experiencia monoteísta la que describe como ver un dios. Para acceder a la totalidad de lo que es ver al diablo como bueno.

El patrón etérico entero de la vida terrestre es teóricamente perceptible; aquellos que se han acercado han recibido el nombre de Pan, Baphomet y Gaia.

La teoría de la magia del caos tiene un soporte sobre varios tópicos esotéricos. Hay uno pequeño dentro de la teoría de la magia del caos que favorece a la retención de una creencia en la pseudo ciencia de la astrología, que guarda las creencias de los astrólogos, así estos pueden ejercer algunos efectos etéricos, los cuales serían más fuertes si hubiera más consenso entre los astrólogos. Personalmente yo soy agradecido de que hay menos consenso.

El contenido de la memoria sólo parece emitir o acoplarse con los patrones etéricos cuando son "leídos" incluso conscientemente o subliminalmente. Presumiblemente esto es porque la memoria esta codificada en un alto nivel abstracto y de idiosincráticas formas. El modo subliminal de leer la memoria es invariablemente el más mágico y efectivo, ya que la información no es complicada y adulterada con la deliberación consciente. Esta es la razón para todos los trucos mágicos con estados alterados de consciencia, símbolos, sigilos, espejos y mantras los cuales son permitidos por el subconsciente para actuar sin interferir la consciencia.

Así esto puede ser visto como propósito de un llamado "cargado" o talismán consagrado causa una proyección subsecuente de un hechizo si fuera cargado así, siempre que la persona quien lo cargó lo

nota o visualiza. En ningún sentido puede el hechizo ser consideradamente sensible como vivir dentro del material base del talismán, el objeto debe ser cargado como inútil para cualquier otra persona en quien el hechizo no haya sido alojado.

El paradigma de la teoría mágica del caos sugiere una nueva interpretación del aparente fenómeno de los fantasmas de la muerte. Prácticamente todos los testigos o bien ya poseían una imagen del difunto o recibieron la confirmación de una imagen percibida poco después del avistamiento, lo que implica el ejercicio de la predicción. Los más antiguos consideraban que ellos habían visto a un fantasma si ellos reconocían a una persona difunta mientras dormían o despertaban. Hoy la mayoría de las personas harían una aguda distinción entre estas dos experiencias. Sin embargo, como la luz del sol obscurece las estrellas durante el día, entonces la vigilia nos ciega al hecho de que nosotros seguimos soñando.

También esto es simple, como trabajoso, proceder a crear un fantasma artificial de una persona que nunca existió, la cual puede crear tan buenos efectos, y a menudo mejores, que aquellos atribuidos a lo supuestamente “real”.

PSEUDO TIEMPO

La discusión precedente se ha referido así misma con una teoría mágica del caos en cual el patrón etérico no es local en el espacio, pero si en el tiempo. Así en la teoría de la magia del caos hay dos formas de tiempo, ordinario o “pseudo” tiempo, creado por la memoria y la expectación, la cual no tiene una existencia real aparte del momento presente, y la sombra del tiempo, que, si se desea, se puede pensar de alguna manera ortogonal en un pseudo tiempo. Todas las formas de la predicción o adivinación y magia actúan a través de las sombras del tiempo. Ellos no pueden actuar a través de un pseudo tiempo ordinario porque no hay nada allí excepto el momento presente. Cada momento de un pseudo tiempo ordinario tiene su propio pasado y futuro de sombra de tiempo creado desde la proyección etérica del fenómeno material del momento presente. Estas sombras son probablemente proyecciones, incidentalmente, exactamente como las ecuaciones de ondas que Schrödinger describe. Así la teoría de la magia del caos es potencialmente cuantificable y capaz de integrarse con la conocida física, a pesar de que las calculaciones son horriblemente difíciles. Estrictamente hablando, los patrones etéricos no son enteramente locales en un pseudo tiempo ordinario; ellos persisten para la duración del mínimo intervalo de tiempo, el tiempo Planck – es un intervalo de tiempo muy corto en efecto. El pseudo tiempo ordinario consiste en momentos individuales que tienen una duración del tiempo Planck, a pesar de que nuestro lento aparato perceptual tiende a englobarlos juntos para crear un momento subjetivo de una experiencia perdurable acerca de un décimo de un segundo a un estado más alerta. Sin embargo, un sólo momento de Planck de tiempo, un instante del presente en el pseudo tiempo, puede útilmente ser representado como un punto sobre un pseudo tiempo ordinario de una proyección de un eje fuera de dos dimensiones representadas cuyo eje horizontal presenta la probabilidad sobre una escala de 0-1-0 (para preservar la simetría), y verticalmente, la proyección etérica de posibles eventos de sombras de tiempo de T_{0}, el presente, hacia $T_{\infty+}$ y $T_{\infty-}$, la futura sombra más lejana y su pasado respectivamente.

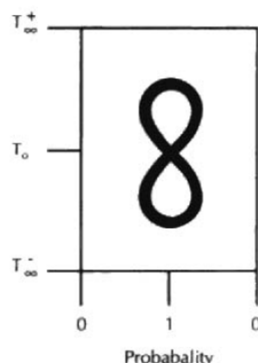


Figure 3. Significant probabilities in "shadow" time.

Es conveniente dibujar una línea alrededor del más probable tipo de patrón de proyección los cuales están relativamente cerca del momento actual del pseudo tiempo ordinario presente donde el eje del pseudo tiempo ordinario pasa a través del plano del diagrama de la probabilidad = 1, sombra de tiempo = 0 coordinadas como lo muestra en la figura 3.

En cualquier momento el pseudo tiempo ordinario puede ser representado por encima del diagrama, el cual es de un "espesor" correspondiente al Planck tiempo en el plano del diagrama. La totalidad de la realidad física es representada sólo por un punto principal, como las 3 dimensiones espaciales fueron removidas por la simplicidad, el eje del pseudo tiempo ordinario pasa a través del plano del diagrama. La forma de mancuerna representa una sombra muy probable del pasado y futuro estado de la realidad. Tampoco la probabilidad ni las escalas de sombra de tiempo son necesariamente lineales – esto es un modelo cualitativo.

Ahora si el eje del pseudo tiempo ordinario es agregado, una tercera dimensión gráfica es obtenida como muestra en la figura 4, con momentos de pseudo tiempo ordinario representado como un punto a lo largo del eje T, espaciados en los intervalos correspondientes hacia el tiempo Planck. La forma de mancuerna está en el plano de ejes de probabilidad.

Este diagrama es una representación del universo de la teoría de la magia del caos. No hay conexión casual entre cualquiera de los dos momentos del pseudo tiempo ordinario para los que existen uno a la vez, como si así fuera. Además, no hay conexión etérica entre cualquiera de los dos momentos de un pseudo tiempo ordinario. Cada momento es un evento único con su propia sombra de tiempo, pasado y futuro; después de un intervalo correspondiente hacia el Planck de tiempo este interactúa con el mismo para formar otro único momento con su propia sombra de tiempo pasado y futuro.

La forma de mancuerna es simplemente un dispositivo gráfico que representa los patrones significativos etéricos de la probabilidad que también corresponden exactamente con las funciones de onda de Schrödinger la cual sería significativa para el universo entero en la física cuántica.

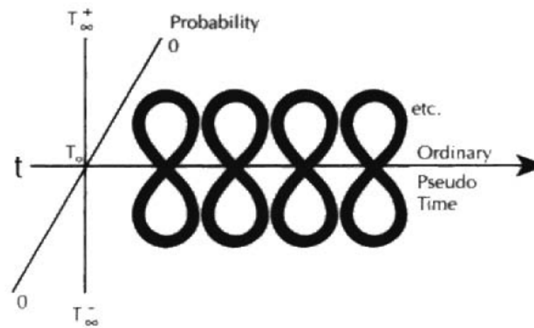


Figure 4. Time as pearls on a string.

Desafortunadamente estos son resistentes a la cuantificación en forma matemática útil durante algún tiempo, como la probabilidad de funciones de ondas de sólo un poco de interacción de partículas son altamente complejas y muchos sistemas de partículas presentan intensas dificultades.

Sin embargo, todas las paradojas aparentes de la física cuántica, y todas las paradojas asociadas con el libre albedrío y determinismo como aquellos que surgen desde el encantamiento y la adivinación, desaparecerían pronto inmediatamente como la sombra del tiempo es instalada, como si fuera, ortogonalmente al pseudo tiempo ordinario. El gato de Schrödinger puede sólo estar vivo o muerto en un pseudo tiempo ordinario. En la sombra de tiempo puede ser las dos.

SOMBRA DE TIEMPO

Una de las más grandes dificultades de la física y la teoría de la magia contemporánea es el fracaso de la analogía visual: uno simplemente no puede formar una imagen mental de muchos de los conceptos requeridos. En efecto, incluso el lenguaje comienza a fallar después de un punto. (Hay además problemas con lo que sigue, incluso las matemáticas entran en reinos donde el álgebra ya no se relaciona con lo sensorial o la experiencia imaginativa.) Sin embargo, yo me limitaría a un sólo lenguaje expositivo de esta tesis con la esperanza de que transmitirá algún significado.

En este capítulo, yo postulo a un universo en la cuarta dimensión de la hiperesfera (en el finito pero limitado tiempo y espacio), y yo también agregaría una dimensión de tiempo extra que contuviera todas las imágenes etéricas posibles de todos los pasados y futuros. Identificaría los contenidos de las dimensiones etéricas con los universos paralelos los cuales son una consecuencia opcional de las olas de ecuaciones de la física cuántica. Ahora las olas de ecuaciones contienen una así llamada "números complejos", los cuales son formados desde los números reales, hasta "números imaginarios", los cuales son múltiplos de la raíz cuadrada de menos uno. Yo he discutido que las funciones de onda no son meros formalismos matemáticos que suceden para dar resultados exitosos. Desde que ellos tienen un real efecto, ellos deben consistir en algo, y yo suelo usar la palabra "éter" para expresar algo. Ahora, cuando uno desea usar una función de onda en una calculación, uno primero tiene que "tomar un módulo", lo cual significa multiplicarlo por el "complejo conjugado" para ceder a un número real que muestre la onda que se va a manifestar como una partícula en esta realidad.

El conjugado complejo es en realidad la función de onda con el signo de lo imaginario (tiempo) con coordenadas invertidas. Si la función de onda tiene algún tipo de sombría realidad etérica, entonces

¿por qué no también la compleja función de onda conjugada? En efecto si uno está preparado para describir la dimensión del tiempo etérico con números imaginarios, entonces el conjugado complejo de ondas vuelve al instante del presente en los ejes del tiempo real los cuales son precisamente demandados por la teoría de la magia del caos. Ellos son exactamente el mecanismo por el cual la predicción o la adivinación y la clarividencia ocurren, y ellos también traen de vuelta una señal con forma de sombra de tiempo para alterar la realidad tanto en el encantamiento como en el encantamiento retroactivo.

Quizás deberíamos hacer una pausa para considerar el significado de las dos formas de tiempo, uno que es descrito por números imaginarios. Ordinariamente, el tiempo real es quizás el más ilusorio. Sólo el instante de ahora existe; el futuro y el pasado existen sólo como expectación y memoria, ambos son meras ilusiones. En la otra mano, sombra o tiempo imaginario concuerdan mucho mejor con la idea de un futuro indeterminado que contiene muchas posibles alternativas, o universos paralelos. También implica una multitud de posibles pasados, a pesar del factor de que la mayoría de la gente ve el sufrimiento sólo desde el pasado en sus memorias. Nosotros recordamos sólo el tiempo real pasado. El cual fue singular en el momento en que ocurrió; después de que ocurrieron todos los pasados – los cuales podrían haber dado lugar al nuevo momento del presente en tiempo real – va a existir en el tiempo imaginario, mientras el tiempo pasado real por supuesto ha dejado de existir. Diferentes observadores pueden tener diferentes memorias del mismo evento pasado, y algunos simples experimentos, tales como el famoso experimento doble rendija, puede fácilmente mostrar que un sistema puede tener dos pasados diferentes.

Como St. Augustine notó, que nosotros parecemos pensar que sabemos que el tiempo es hasta que tratemos de pensar sobre eso. Es Sospecho que cuando intentamos pensar sobre la naturaleza del tiempo, nosotros tratamos de forzar nuestras intuiciones acerca de las propiedades de ambas dimensiones del tiempo dentro de una única descripción que es necesariamente ya sea paradójica o inadecuada.

Quizás la sola forma de imaginar las propiedades de una dimensión de tiempo imaginario es pensar en ello como una extensa red de información que tiene su propia estructura de tiempo, pero toda la información en ella, de cualquier punto de tiempo dentro de la web, en teoría está, disponible en el presente en tiempo real. En práctica, por supuesto, la información de los universos paralelos es de poca probabilidad e información como una genial imaginación, la distancia temporal desde el tiempo real presente puede ser más difícil de detectar.

Tal universo con una dimensión de tiempo imaginario no está restringido por el determinismo o la casualidad. Está restringido sólo para actuar auto consistentemente. Los efectos pueden crear sus propias causas y viceversa, vía auto refuerzo y negarse a sí mismo información de circuitos de retroalimentación a través del tiempo imaginario. El momento experimentado del tiempo real “ahora” puede así ser pensado como un patrón de interferencia de ondas conjugadas complejas que regresan de múltiples pasados y futuros en tiempo imaginario.

Armado con esta hipótesis, nosotros podemos responder las preguntas planteadas por la flecha en tiempo real y el principio antrópico. La teoría de la magia del caos y todas las teorías físicas excepto la termodinámica son tiempos simétricos. Las ecuaciones funcionan tan bien hacia adelante o hacia atrás, y parece desconcertante que la realidad que modelan se mueva con igual facilidad en cualquier dirección en el tiempo. La energía de los estados de termodinámica siempre va a disiparse. Hay una

buena razón para esto: hay muchos más estados futuros en un tiempo imaginario los cuales corresponden a futuros disipativos que a futuros no disipativos. Por ejemplo, hay muchas formas para romper un huevo, pero sólo unas pocas donde puedes dejarlo en una sola pieza. Esto hace que romper los huevos sea difícil. Parece ser similar, pero en un mecanismo más a largo plazo que favorece el desarrollo de los sistemas de información de riesgo, tal como vivir siendo, simple porque tales sistemas tienen un mayor rango de posibles estados futuros que pocos sistemas interesantes. Así, una dimensión de tiempo imaginario explicaría de otra manera las inexplicables predilecciones de este universo que incrementan en ambos la entropía y contenido de información, que experimentamos como un flujo unidireccional de tiempo y evolución.

Extendiendo lo que este principio promueve, nosotros podemos quizás suministrar una respuesta a la pregunta antrópica: como, fuera de todas las constantes fundamentales que podría haber fenomenizado en este universo, ¿fueron permitidos los valores seleccionados para desarrollarse? Si alguna de las constantes aparentemente arbitrarias – como la velocidad de la luz o las proporciones de las fuerzas o masas de partículas que especifican el comportamiento de la materia – son cambiados por uno en un millón, toda la cosa cae aparte. Tú obtienes sólo el helio del universo, o las estrellas que caen para formar o para encender o las que se queman rápidamente, o el núcleo síntesis falla, o la química y por lo tanto la biología es imposible.

Quizás las condiciones conducen hacia el desarrollo de una vida en este universo que prevalece, porque un universo con vida en él tiene un gran rango de posibles futuros que otro sin ellos. Estas multitudes de posibles futuros pueden reflejar de vuelta su propio complejo conjugado de ondas alentando las mismas condiciones que los hacen posibles. Esto no es decir que el humano comienza a ser necesariamente responsable por el fenómeno en el universo que los rodea. Es improbable que todo el espectáculo viniera a convertirse en nuestro propio beneficio. Nosotros podríamos bien ser el efecto secundario de muchas más interesantes formas de inteligencia en otras partes, o tal vez de una más interesante inteligencia que nosotros algún podríamos construir o llegar a ser.

ENCANTAMIENTO RETROACTIVO

Antes de proceder hacia la fórmula práctica de la teoría de la magia del caos, cabe resaltar que el paradigma predice la posibilidad de un efecto mágico severo que a menudo ha eludido el aviso o ha sido mal interpretado en la historia de la magia. La mayoría de los magos están cómodos con la idea de que es posible adivinar por eventos ocultos en el pasado o en el futuro. La Teoría de la magia del caos permite que los estados representen alguna información encontrada, como los eventos de mayor probabilidad que posiblemente hayan ocurrido o que puedan ocurrir, pues el mago sólo puede mirar a través del tiempo de sombra, debido a que el pseudo pasado y el futuro ordinario no tienen existencia.

La mayoría de los magos también se sienten cómodos con la idea de que los encantamientos pueden convertirse en fuerza, o al menos influir, en la mano del azar en la medida que el futuro está agitado. Sin embargo, La Teoría de la magia del caos afirma que el efecto opuesto, llamado encantamiento retroactivo, es posible. En efecto, muchos de los bizarros y anómalos resultados grabados en las historias de la magia pueden sólo haber sido debido al encantamiento retroactivo. En la práctica, lo que ocurre es que se lanza un hechizo y, en algún tiempo después, se registra un resultado que implica que

se ha producido una alteración en los sucesos que probablemente ocurrieron antes del lanzamiento del hechizo.

Una vez que es recordado que el pasado y el futuro en el pseudo tiempo ordinario no existen en términos de memoria y expectativa, las dificultades conceptuales con encantamientos retroactivos comienzan a desaparecer. En un encantamiento retroactivo un acto de magia altera la probabilidad estructural del patrón del éter en el pasado de la sombra de tiempo de un particular momento del pseudo tiempo ordinario. Esto puede resultar en un momento subsecuente de un pseudo tiempo ordinario exhibiendo un estado real actual y tiempo futuro de sombra, que también podría manifestarse físicamente después, que otro que podría haber estado esperando. Si esto sigue siendo difícil de entender, entonces considera la analogía psicológica. Si tú puedes alterar tu propia memoria convincentemente, podrías modificar tus futuras acciones como una consecuencia.

La Teoría de la magia del caos implica una cierta simetría entre la adivinación y el encantamiento. El acto de percibir algunos eventos los que tal vez ocurrieron o que actualmente ocurrieron aumenta la probabilidad que podría haber ocurrido u pueda ocurrir.

Esto es un particular problema en la predicción o en la adivinación del futuro. Esto no es simplemente un problema de profecía auto cumplida, es un problema más profundo que surge desde la tendencia de cualquier imagen del futuro que da forma al futuro acordado por el efecto etérico. Los antiguos a menudo ejecutaban profecías de la muerte inevitable, y con buenas razones, para la predicción o la adivinación puede actuar como un encantamiento. Que podría notar también como este efecto puede trabajar retroactivamente; el futuro también puede ser modificado, seleccionando una percepción del pasado y viceversa.

Todas las teorías metafísicas involucran de alguna forma otro mundo, un reino que incide desde lo ordinario. Lo qué tiene que ocurrir en la física cuántica es que las ecuaciones tienen que estar involuntariamente escritas describiendo algunos efectos más simples. El problema para los científicos es que ellos están observando y tratando de describir los efectos debidos para hacer algo que ellos se rehúsan a creer que puede existir. El problema para los magos es que ellos se rehúsan a creer que los efectos que ellos crean u observan podrían deberse a algo por lo cual las ecuaciones podrían ser escritas.

MATEMATICA DEL CAOS

La matemática del caos, o dinamismo no lineal, es el estudio de un sistema complejo e inestable. Uno de los principales descubrimientos de esta disciplina es el famoso efecto mariposa donde se puede mostrar que una sola mariposa puede cambiar de dirección eventualmente alterando el patrón meteorológico del mundo completo. La mayoría de los sistemas complejos e inestables están ahora considerados ser sujetos a similares en efectos. Ellos exhiben lo que es llamado sensibilidad extrema para condiciones iniciales. Hacen la más leve alteración, tienen té en vez de café, y las pequeñas diferencias en el mundo que resultan tienden a multiplicarse dentro de enormes diferencias como el paso del tiempo. La matemática del caos busca actualmente crear modelos de los procesos como la meteorología, flujos de turbulencias y la dinámica de la población, para ofrecer dar una falsa impresión de un hiperdeterminismo.

Lo que a menudo no es reconocido, es que en la mayoría de los sistemas la extrema sensibilidad de las condiciones iniciales se debe buscar justo en el nivel cuántico, ubicando así el comportamiento de algunos sistemas más allá de la casualidad. Las matemáticas del caos describen los mecanismos a través de los eventos de la escala cuántica, que son influenciados probablemente por los patrones etéricos de la sombra de tiempo, afectando profundamente a los eventos en el mundo macroscópico. Esto siempre destruye la ilusión de complejos sistemas que los operan determinadamente, y agrega más peso a la visión estocástica del universo presentado en la teoría de la magia del caos.

LAS ECUACIONES DE LA MAGIA

Las ecuaciones de la magia han sido derivadas sobre una puramente empírica base para describir los probables efectos de cualquier tipo de acto mágico. Ellos aplican principalmente para actos mágicos de encantamiento y adivinación. Los más complejos actos de magia como la evocación, invocación e iluminación no son fácilmente descritos por estas ecuaciones excepto donde el intento declarado de tales actos que pueden ser reducidos a objetivos bastante simples correspondientes a la adivinación y al encantamiento. La mayoría del uso de las ecuaciones están en el plan de actos mágicos, para ellos poder indicar la precisión de requerimientos para cualquier grado de probabilidad manipulado. La cuantificación de ciertos factores que son ingresados en las ecuaciones espera más calibración en la precisión de las técnicas y así ellos deben ser evaluados recurrentemente sobre la parte base subjetiva. Sin embargo, las matemáticas son completamente rigurosas, y las ecuaciones son una necesaria indicación de que lo que se necesita poner dentro del acto mágico y lo que es probable como resultado.

La efectividad de un acto mágico depende sobre 2 factores principales, indicados P, la probabilidad de los efectos deseados que ocurren por casualidad, y M, el factor mágico. La probabilidad P de cualquier evento ocurrido por casualidad debe estar en algún lugar entre 0, imposiblemente, y uno, ciertamente. En el caso de la adivinación mágica, P representa la probabilidad de adivinar la respuesta correcta por casualidad. El mágico factor M es creado de cuatro factores que representan los componentes esenciales de cualquier acto mágico, llamado G, gnosis, L, enlace mágico, A, alerta consciente, y R, resistencia subconsciente. Estos últimos factores, A y R, actúan negativamente para reducir la efectividad de la magia; es raramente posible eliminarlos completamente y ellos son ingresados a la primera ecuación de magia así:

$$M = GL\,(1-A)(1-R)$$

Donde los 4 factores G, A, L y R son evaluados sobre una escala de cero a uno, produciendo un valor M también en el rango de cero a uno.

Por lo tanto, puede que los cuatro factores sean atendidos en el plan de un acto mágico o podría ser en uno muy pequeño. En general el factor mágico M nunca puede exceder el valor de la gnosis empleada o la calidad del enlace mágico. Ninguno puede ser mayor que (1-A) o (1-R). Si todos los factores son la mitad, 0.5, entonces la mayoría de los factores mágicos M, quedarían como 0.0625; improbables para crear cualquier efecto pequeño que sea.

En la práctica, ambas gnosis y el enlace mágico necesitan estar en el rango 0.8 al 0.9. Para la gnosis esto corresponde a un enfoque extremadamente histérico de la mente por técnicas extáticas o meditativas,

aunque sea de manera momentánea o intermitente. Un buen orgasmo o esa fracción de segundo de quietud al final de media hora de raja yoga pueden ser suficiente. El equivalente del enlace mágico correspondería, a un encantamiento, a una imagen elaborada en la memoria del fenómeno objetivo que se está experimentando el cambio requerido. Tengo muy poca fe en los recortes de cabello y uñas por sí sólo. Para un enlace en la adivinación, los mejores resultados vienen dados por una imagen mental extensa de ese fenómeno objetivo. El contacto personal previo es infinitamente preferible a una simple fotografía.

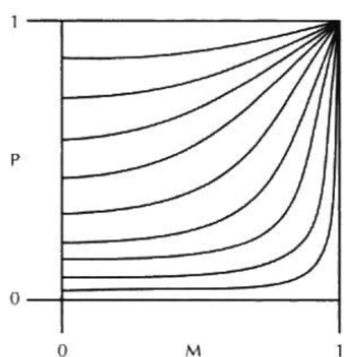
Las técnicas de hechizo o ensigilización deben usarse para deprimir el conocimiento consciente A, al rango de 0.1 a 0.2. Un hechizo o sigilo es en resumen una representación del deseo que está construido para ser tan insignificante como sea posible para la mente consciente. Este actúa para canalizar el poder de la gnosis a la mente subconsciente, lo que hace que el deseo real se realice mediante la emisión o absorción de los patrones de éter.

La resistencia subconsciente R debe reducirse de manera similar al valor mínimo, ya que cualquier valor superior a 0.2 es una responsabilidad grave. Gran parte de la parafernalia y la teoría de la magia, incluida esta teoría, existen para convencer al mago de que él o ella es un mago, y la magia es posible en un clima cultural que es muy antagónico a tales nociones.

Si los valores de G y L se pueden mantener en un rango de 0.8 a 0.9, y los valores de A y R pueden mantenerse en el rango de 0.1 a 0.2, entonces un factor M de alrededor de 0.5, que es aproximadamente el mínimo requerido para tener algún efecto útil en la magia, resultará. Los valores de M y P se combinan en la siguiente ecuación de magia para obtener una cifra para Pm1 la probabilidad de producir un efecto deseado por medio de la magia:

$$P_m = P + (1-P)M^{1/P}$$

Esta segunda ecuación puede ser usada para evaluar la probabilidad de provocar un evento por medio de la magia Pm. Si su probabilidad de ocurrir por casualidad P, y el factor mágico M, puede evaluarse. Por el contrario, a los fines de la planificación, se puede usar para calcular cuánta magia M, se necesitaría para elevar la probabilidad a un nivel más aceptable. La segunda ecuación se puede expresar gráficamente, las líneas curvas representan una selección de valores Pm obtenidos de la interacción de varios valores de M en P, (mira en la siguiente figura).



The effects of magic on probability.

El gráfico se obtiene al resolver la segunda ecuación para los valores de Pm donde se sustituyen varios valores de P y M. El gráfico debería ser en realidad tridimensional. Los resultados también pueden tabularse aritméticamente con los valores de Pm que aparecen como se muestra en la Tabla 2.

Se pueden hacer una serie de observaciones sobre estos gráficos y figuras, algunos obvios, otros inesperados. En primer lugar, se puede ver que los actos moderados de magia en el rango M = 0.5 a 0.7 tendrán un efecto proporcionalmente mayor en los eventos cuya probabilidad se encuentra en un rango similar, mientras que tales actos sólo mejoran marginalmente las probabilidades de eventos que son bastante improbables; es decir, P = 0.2 o debajo, o bastante probable, P = O.8 o superior.

Table 2. The effects of magic (M values) on probability (P values).

P \ M	0.0	0.1	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0
1.0	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000	1.000
0.9	0.900	0.908	0.917	0.926	0.936	0.946	0.957	0.967	0.978	0.989	1.000
0.8	0.800	0.811	0.827	0.844	0.864	0.884	0.906	0.928	0.951	0.975	1.000
0.7	0.700	0.711	0.730	0.754	0.781	0.811	0.845	0.880	0.918	0.958	1.000
0.6	0.600	0.609	0.627	0.654	0.687	0.726	0.771	0.821	0.876	0.936	1.000
0.5	0.500	0.505	0.520	0.545	0.580	0.625	0.680	0.745	0.820	0.905	1.000
0.4	0.400	0.402	0.411	0.430	0.461	0.506	0.567	0.646	0.743	0.861	1.000
0.3	0.300	0.300	0.303	0.313	0.333	0.369	0.428	0.513	0.633	0.793	1.000
0.2	0.200	0.200	0.200	0.202	0.208	0.225	0.262	0.334	0.462	0.672	1.000
0.1	0.100	0.100	0.100	0.100	0.100	0.101	0.105	0.125	0.197	0.414	1.000
0.0	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	0.000	1.000

Así es más productivo trabajar para mejorar la probabilidad de los eventos en este rango cuando comienzan una carrera en la magia. En segundo lugar, podría ser notorio que cualquier acto de magia, si no totalmente sin esperanza, tenderá a mejorar cualquier probabilidad, y si esto es el resultado que el mago está buscando, él o ella podrían tener todas las ordinarias posibilidades para incrementar la probabilidad de desear un resultado ocurriendo por una sola chance, antes y después de usar magia. Otra forma de hacerlo es básicamente que el subconsciente desafíe tu magia para que esta falle y que usualmente te obligue a hacerlo.

Los parapsicólogos también pueden notar que se pronostican resultados estadísticamente más impresionantes que predicen si los poderes psíquicos se prueban contra eventos de mayor probabilidad que la adivinanza de la tarjeta Zener de sólo P = 0.2. Los resultados obtenidos por académicos Parapsicólogos hasta ahora sugieren que en el mejor de los casos obtienen un factor M de sus sujetos que rara vez exceden de 0.5 debido a las condiciones desfavorables de sus experimentos.

En tercer lugar, puede ser visto que cualquier M = 1, acto de magia, elevaría cualquier probabilidad de certeza, donde Pm = 1. Esto también incluye eventos con una probabilidad de cero, por la línea de botón del gráfico que permanece cero después de M = 1 cuando el valor Pm se mueve repentinamente desde cero a 1. Así, en teoría, cualquier cosa se puede hacer con magia. Sin embargo, en la práctica es frecuentemente difícil conocer las condiciones para M = 1 como conjuración. Por ejemplo, ocasionalmente es posible teletransportar objetos cuya probabilidad de movimiento espontáneo sea virtualmente cero. Sin embargo, a pesar de que en teoría esto es posible para teletransportar un planeta entero hacia otro sistema, en la práctica no es factible para formar un enlace mágico efectivo hacia un

planeta entero y mucho menos su deseado destino, y nada menos que L = 1 puede rendir M = 1 factor requerido para un milagro.

En cuarto lugar, debería ser dado que no hay factor de fuerza de voluntad o deseo en la ecuación de la magia. Está en cumplir las condiciones de la gnosis que se empleará. El deseo es independiente de la escala, y mientras un enlace mágico exista la resistencia subconsciente será baja, y un apropiado mecanismo de hechizo es usado para remover una alerta consciente. Un deseo trivial es tan efectivo como una obsesión, mientras esto sea activado por la gnosis. Sin embargo, porque de esto hay siempre una fuerte posibilidad de accidentales resultados mágicos. Si la gnosis activa un deseo otro puede ser seleccionado. Quizás a través de un hechizo pobre procede, luego un resultado alternativo puede manifestarse si un enlace mágico existe.

El efecto de un número de personas conjurando simultáneamente o secuencialmente para un objetivo en común nunca excede el mejor resultado que cualquiera de ellos podría lograr. Así si un sólo mago logra Pm = 0.85, cualquier valor menor Pm obtenido antes o después o simultáneamente, podrían hacer diferencia. Los puntos no son acumulables. Así el sólo valor en una conjuración colectiva es, en primer lugar, que permite un mayor alcance para alguien haga algo excepcional, y en segundo lugar que la asistencia mutua sea frecuentemente conducida a la creación de mejorar el rendimiento alrededor. Hay también un pequeño punto en repetir una conjuración a menos que exista la oportunidad de hacerlo mejor, o la probabilidad de ocurrencia por la oportunidad sólo de mejora, o por ambas.

La tercera ecuación de la magia describe los probables efectos de las conjuraciones lanzadas para prevenir un evento ocurrido. Tales actos son casi invariablemente limitados al tipo de trabajo de encantamiento, existiendo en un pequeño punto en tratar de disminuir la probabilidad de una adivinación exitosa para ti mismo.

Aquí Pm en la figura, es menor que la probabilidad original de ocurrencia por la oportunidad P.

$$P_m = P - P \cdot M^{1/(1-P)}$$

El efecto de esta ecuación es simplemente invertir las líneas en el grafico mostrado en la figura.

Cuando los actos conflictivos de magia son realizados ambos aumentan y disminuyen la probabilidad de un evento ocurrido por la oportunidad, el respectivo M debe ser sustraído de cada uno y la parte restante del factor más grande es sustituido en la ecuación apropiada. Por ejemplo, M = 0.6 y M = 0.4 en contra es evaluado por la entidad M = 0.2 en la ecuación dos. M = 0.55 y M = 0.89 contra es evaluado ingresando M = 0.34 en la ecuación 3.

La ecuación de magia tres:

$$M = GL\,(1-A)(1-R)$$

$$P_m = P + (1-P)M^{1/P}$$

$$P_m = P - PM^{1/(1-P)}$$

No hay particularmente buenas noticias para ser un mago. Ellos indican que el encantamiento y adivinación son muy difíciles. La primera ecuación muestra un esfuerzo considerable y las habilidades deben ser usadas incluso para traer un Factor M de 0.5 para llevar sobre una situación. La segunda y tercera ecuación indica que incluso estos hacen sólo una pequeña diferencia cuando vienen a forzar la mano de la oportunidad.

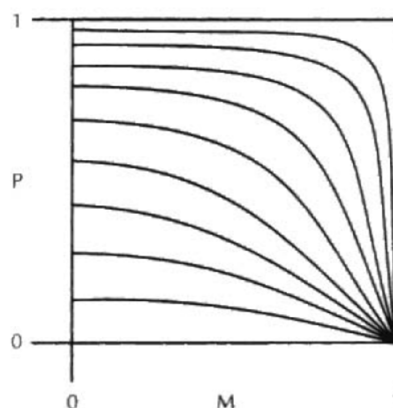


Figure 6. The effects of magic aimed at decreasing the probability of an event.

Mejorando las condiciones de la propia existencia por el tipo de parasicología pura que estas ecuaciones describen, los requerimientos de habilidades de actos de magia son bastante extremos. Sin embargo, una vez las maniobras necesarias para lograr una alta gnosis y baja conciencia y subconsciencia resistente han sido dominadas, ellas están siempre disponibles, y sólo el problema de un enlace mágico tiene que ser solucionado por cada situación que permita un efecto mágico.

Capítulo 2

AEONICS

Todas las filosofías, credos, dogmas y creencias que la humanidad ha evolucionado son variantes de 3 grandes paradigmas, el trascendental, el materialista y el mágico. En ninguna cultura humana, ninguno de estos paradigmas ha estado completamente ausente y rara vez ninguna de ellos es distinto de los demás. Por ejemplo, en nuestra cultura presente y trascendental los paradigmas mágicos son frecuentemente confusos uno con el otro.

Las filosofías trascendentales son básicamente religiosas y se manifiestan en un espectro que se extiende desde los márgenes del espiritismo primitivo a través del politeísmo pagano hasta el monoteísmo de las tradiciones judeocristianas, cristianas y los sistemas teóricamente no teístas del budismo y el taoísmo. En cada caso se cree que algunas formas de consciencia o espíritus creados principales del universo que los humanos y a veces otros organismos vivos, contienen algún fragmento de esta consciencia de espíritu que subyace al velo o ilusión de la materia. La esencia del trascendentalismo es creer en seres espirituales mayores que uno o en estados espirituales superiores de los que uno disfruta generalmente. La vida terrenal es frecuentemente vista simplemente como una forma de diálogo entre uno mismo y otra deidad o deidades, o quizás alguna forma impersonal de fuerza superior. El mundo material es un teatro para el alma o para el espíritu o consciencia que lo creó. El espíritu es la última realidad del trascendentalismo.

En el paradigma materialista el universo es creído para consistir fundamentalmente y enteramente de materia. La energía es una forma de materia y juntas ellas sustentan el espacio y tiempo dentro de los cuales todos los cambios ocurren estrictamente sobre la base de la causa y efecto. La importancia humana es reducida a la biología, la biología es reducida a la química, la química es reducida a la física y la física reducida a las matemáticas. Mente y consciencia son así simplemente eventos electroquímicos en el cerebro y en el espíritu, son palabras sin contenido objetivo. La causa de algunos eventos es posible que permanezca oculta quizás indefinidamente, pero existe una creencia subyacente de que la causa material suficiente debe existir para cualquier evento. Todos los actos humanos pueden ser categorizados como que sirven a algunas necesidades biológicas o como expresiones de un acondicionamiento previamente aplicado o simplemente como un mal funcionamiento. El objetivo del materialismo que evita el suicidio es la búsqueda de la satisfacción personal incluyendo satisfacciones altruistas si así se desea.

La principal dificultad en reconocer y describir el paradigma mágico puro es el del vocabulario insuficiente. La filosofía mágica es sólo recientemente recuperada desde una pesada adulteración con

una teoría trascendental. La palabra éter, la cual es bien definida en la teoría mágica del caos presentada en la sección de la metafísica cuántica de este libro, será usada para describir la realidad fundamental del paradigma mágico. Es más, o menos equivalente para la idea de la mana usada en el chamanismo oceánico. El éter en las descripciones materialistas es información que pertenece a las estructuras y que toda la materia es capaz de emitir y recibir. En términos trascendentales el Éter es un conjunto de "fuerza vital" presente en algunos grados en todas las cosas. Esto lleva a ambos conocimientos acerca de los eventos y de la habilidad para influenciar eventos similares. Los eventos incluso surgen espontáneamente fuera de ellos mismos o son alentados a seguir ciertos caminos por la influencia de los patrones en el Éter. Como todas las cosas tienen una parte Etérica, ellos están considerados como seres vivos en algún sentido. Así todas las cosas pasan por la magia; la larga escala de características del universo tiene un fuerte patrón etérico que los hace bastante predecibles pero difíciles de influenciar por el patrón etérico creado por los pensamientos. Los Magos se ven como participantes en la naturaleza. A los trascendentalistas les gusta pensar que ellos se encuentran de alguna manera por encima y a los materialistas les gustan intentar y manipular.

Ahora este universo tiene la peculiaridad de acomodar apropiadamente la tendencia para proveer evidencias para, y confirmar de, cualquier paradigma escogido para creer. Presumiblemente en algunos profundos niveles hay escondida una simetría entre estas cosas que llamamos materia, Éter y espíritu. En efecto, es raro encontrar una cultura operando exclusivamente sobre uno de estos paradigmas y que ninguno esté enteramente ausente. Los paradigmas no dominantes están siempre presentes como supersticiones y miedos. Una sección subsecuente sobre los Aeonics intentará desenredar las influencias de cada una de estas grandes cosmovisiones a lo largo de la historia, para ver como ellos tienen interacción entre ellos, y para predecir las tendencias futuras. Mientras tanto un análisis de los conceptos de tiempo que difieren radicalmente y el yo en cada paradigma se ofrece para distinguir más completamente las ideas básicas.

Los trascendentalistas conciben de tiempo en el milenario y apocalíptico término. El tiempo es considerado como tener un comienzo y un final definido, ambos iniciados por las actividades espirituales siendo forzadas. En el final de los tiempos sobre la escala personal y la del cosmos es considerada no tanto como un cese de ser, sino como un cambio a un estado de ser no material. El comienzo del tiempo personal y cósmico es similarmente considerado como un acto creativo por las agencias espirituales. Así la actividad reproductiva usualmente comienza a ser fuertemente controlada y cubierta con el tabú y restricción en las culturas religiosas. Como implica una usurpación de los poderes de las deidades.

La reproducción también implica que la muerte tiene en algún sentido que ser superada. Cuan asombroso es el poder de la creación, y cuán definitiva debe ser la muerte terrenal subconscientemente a punto de ser un sacerdote célibe y estéril.

Todos los trascendentalistas encarnan elementos del apocalipticismo. Típicamente estos son usados para provocar avivamientos (despertar religioso) cuando los negocios están flojos o la atención está puesta en otra parte. Así se revela repentinamente que los días finales están a la mano, o que alguna disputa terrenal es de hecho una batalla titánica contra las agencias espirituales malignas.

El tiempo materialista es lineal pero ilimitado. Idealmente esto puede ser extendido arbitrariamente lejos en cualquier dirección desde el presente. Para el estricto materialismo esto es evidentemente insignificante para especular acerca en un comienzo o un término del tiempo. Similarmente el materialismo es despreciativo de cualquier especulación acerca de cualquier forma de personal

existente antes del nacimiento y después de la muerte. El materialismo puede crear una dolorosa o prematura muerte, pero puedes no tener miedo de estar muerto.

La visión Mágica es que el tiempo es cíclico y que todos los procesos se repiten. Incluso los ciclos en que parecen comenzar o terminar es actualmente parte de un largo ciclo. Así todos los finales, comienzos, y los términos de tiempo son sinónimos con el comienzo de un tiempo en otro universo. La visión mágica de que todo está reciclado y es reflectado en la doctrina de la reencarnación que frecuentemente persiste dentro del paradigma religioso. Y muchos paganos e incluso algunas tradiciones monoteístas lo tienen retenido. Sin embargo, las teorías religiosas invariablemente contaminan la idea original con creencias acerca de un alma personal. Desde un estricto punto de vista mágico nosotros somos una acumulación en lugar con una unidad desplegada. La psique no tiene un centro particular, nosotros somos una colonia, un rico collage de muchos yos. Así como nuestro cuerpo contiene fragmentos desde incontables antiguos seres, también lo hace nuestra psique. Sin embargo, ciertas tradiciones mágicas conservan técnicas que permiten a los adeptos transferir grandes cantidades de su psique en una sola pieza si lo consideran más útil que dispersarse en la humanidad en general.

Cada paradigma toma diferentes puntos de vistas. La visión trascendental del yo se ve como un espíritu insertado en la materia. Como un fragmento o producto o deidad, el yo se saluda a sí mismo como alguien ubicado en el mundo en una manera no arbitraria y dotada con libre albedrío. La visión trascendental del yo es relativamente estable y no es un problema si comparte como un consenso con todos los otros significados. Sin embargo, las teorías trascendentalistas acerca de la ubicación y el propósito del yo y su relación con las deidades son mutuamente excluyentes. Los conflictos trascendentales pueden raramente coexistir ya que amenazan con no confirmar las imágenes del yo. Los encuentros que no son decisivos tienden a estar mutuamente negándose a largo plazo.

De los tres puntos de vistas del yo, el puramente materialista es el más problemático. Si la mente es una extensión de la materia, debe obedecer las leyes materiales, y el resultado determinará las vistas **co**nflictivas con la experiencia subjetiva del libre albedrío. Por otro lado, si se asume que la mente y la conciencia son cualitativamente diferentes de la materia, entonces el yo es incomprensible para sí mismo en términos diversos. Peor aún quizás, el yo materialista debe considerarse como un fenómeno de una duración temporal en contradicción de la expectación subjetiva de continuidad de la conciencia. Debido a que la visión puramente materialista del yo es tan austera, pocos son los que están preparados para enfrentar tal existencialismo desnudo. Consecuentemente las culturas materialistas exhiben un frenético apetito por la sensación, identificación y más o menos creencias irracionales desechables. Cualquier cosa que haga que el yo parezca menos insustancial.

La visión mágica del yo del caos es que está basado en el mismo caos caprichoso aleatorio que hace que el universo exista y haga lo que hace. El yo mágico no tiene centro; no es una unidad sino un conjunto de partes, cualquier número del que puede unirse temporalmente y llamarse a ellos mismos “yo”. Esto acorde con la observación de que nuestra experiencia subjetiva no es constante. Nuestra experiencia subjetiva consiste en hacer que nuestros diversos seres estén experimentándose mutuamente. El libre albedrío emerge incluso como un resultado de una disputa entre nuestros diversos seres o como una repentina creación aleatoria de una nueva idea u opción. En la visión mágica del yo no hay espíritu/materia o mente/cuerpo dividido y las paradojas del libre albedrío y determinismo desaparecen. Algunos de nuestros actos son condicionados y algunos son aleatorios. Algunos de nuestros actos emergen de aleatorias decisiones entre opciones condicionadas y algunos desde

elecciones condicionadas entre opciones creadas aleatoriamente. En la práctica la mayoría de nuestros actos están basados sobre bastantes secuencias jerárquicas complejas de estos cuatro mecanismos. Tan pronto como nosotros hagamos actos, uno de nuestros seres proclama “¡yo hice eso!” tan ruidosamente que la mayoría de los otros piensan que lo hicieron también.

Cada uno de los tres puntos de vista del yo tiene algo despectivo para decir acerca de los otros dos. Desde el punto de vista de lo trascendental del yo, el yo materialista se ha convertido orando al orgullo del intelecto, a la soberbia del demonio, mientras el punto de vista mágico del yo es considerado un ser enteramente demoniaco. El yo materialista ve el trascendentalismo como obsesión, con suposiciones no teniendo bases de los hechos, y el yo mágico comienza a ser infantil e incoherente. Desde el punto de vista mágico, el yo surtido del trascendentalismo tiene descrito a una gravemente exagerada importancia para uno o para algunos de los seres que ellos llaman dios o dioses, mientras que el materialista ha intentado hacer a todos los seres subordinados para el yo, haciendo al pensamiento racional. En definitiva, es cuestión de fe y gusto. El trascendentalista tiene fe en un mismo dios, el materialista tiene fe en un razonamiento mismo y los seres de la magia tienen fe en cada uno de los otros. Naturalmente, todas estas formas de fe son subjetivas a períodos de dudas.

EL MECANISMO PSICOHISTÓRICO DE LOS EONES

Al hacer un análisis superficial de los paradigmas que tienen a los Eones dominados por el desarrollo cultural, se demuestra que las tres mayores visiones del mundo han emergido de la dominación en la sucesión. Estas son la magia, el trascendentalismo, y el paradigma materialista. A simple vista estas parecen elevarse, resaltando, pero carecen de poder explicativo y no son capaces de explicar la persistencia o el resurgimiento de un paradigma en particular o en algún otro punto del desarrollo cultural. Para un modelo más sofisticado es necesario que se incluyan consideraciones de varias oposiciones filosóficas para que invariablemente complementen el paradigma cultural predominante. El marco del tiempo lineal del materialismo y trascendentalismo son combinados con el ciclo o con el marco de tiempo recurrente de la filosofía mágica, esto se ve demostrado en un gráfico que representa ambos paradigmas con la dominancia y la oposición en una forma que exhibe considerablemente el poder explicativo y predictivo en el modelo psicohistórico.

Este modelo es cualitativo, un tratamiento cuantitativo haría implicar una calibración no lineal del eje del tiempo con datos específicos a las culturas particulares. En el tiempo de escribir, diferentes culturas humanas pueden ser identificadas como que pasan a través de un eón particular y esto se puede observar en las culturas que han variado considerablemente en el tiempo. Han tomado para avanzar de un eón a otro. En las culturas donde el desarrollo de los eones ha sido rápido, es usual encontrar remanentes de los paradigmas anteriores de los eones y evidencia de los inminentes paradigmas de los eones entre varios individuos y subculturas.

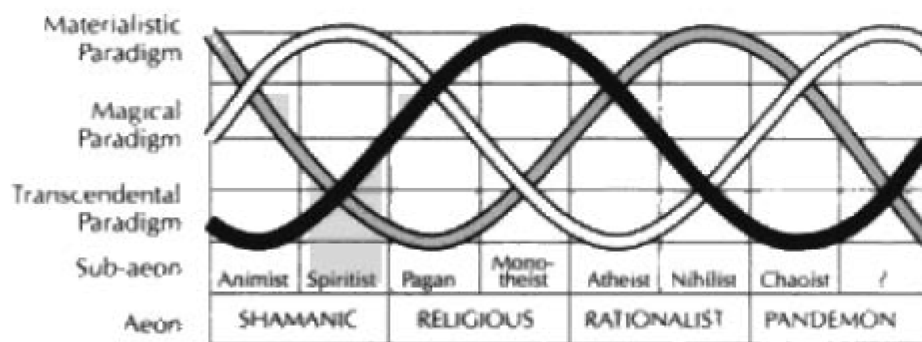


Figure 7. The psychohistory model.

Este es particularmente perceptible en las Naciones industriales occidentales en el tiempo de la escritura. El flujo y reflujo de lo mágico, trascendental y los paradigmas materialistas parecen deberse, en parte, a la competencia entre ellos y en parte a ciertas características de los paradigmas en sí mismos. Cada uno tiene una tendencia a convertirse en una tiranía asombrosa en su cúspide, mientras que, en su cima, su ausencia crea tales dificultades que inevitablemente persiste como una filosofía de oposición ridiculizada, apenas tolerada o totalmente ilegal.

Cada paradigma se expresa a si mismo con una tecnología física particular. Así el chamanismo de eones es caracterizado por las tecnologías de cazador-recolector, las tecnologías rurales caracterizan los eones religiosos, y el eón racionalista es caracterizado por el industrialismo. El paradigma del eón que viene complementa las culturas posindustriales.

Parece de poco valor extrapolar el modelo psicohistórico hacia atrás en el tiempo más allá del eón chamánico, por las creencias animistas parecen caracterizar las tempranas formas de cualquiera que pueda ser llamada cultura humana. Los eones tienden a dividirse bastante bien en dos pequeñas fases cada una a medida que los paradigmas subyacentes ganan o pierden terreno en relación con los demás. La fase animista del eón chamánico es dominado por la magia y el materialismo. La magia proporciona la idea de que todos los fenómenos representan un poder o mana particular, que puede ser transferido o usado para manipular o anticipar las acciones de esos fenómenos. El sistema es una extrapolación perfectamente racional desde la hipótesis de la mana inicial y esto es enteramente empírico. Ciertos procedimientos mágicos son realizados y ciertos resultados usualmente suelen seguir. Aparte de que el mundo es concebido en una simple moda materialista, como se presenta a los sentidos. El trascendentalismo no juega parte en el animismo puro, que no tiene pretensiones más allá de asistir a los practicantes a través de la vida. Pareciera que no queda ninguna cultura puramente animista en este mundo, pero los antropólogos han observado algunas culturas remotas en la fase espiritista del chamanismo en la que el animismo es propenso a la decadencia. En esta fase la teoría mágica se convierte en barroca como la declinación del empirismo racional que lleva a un divorcio progresivo entre los procedimientos mágicos y sus efectos deseados. Las teorías mágicas y sus procedimientos tienden a proliferarse por un tiempo como sus efectos y su poder explicativo se vuelve menos cierto. Así el ritual, el mito, el fetichismo y el tabú pasan a primer plano y comienzan a acumular connotaciones trascendentales.

Las culturas paganas o politeístas surgen con una civilización agrícola y una ciudad-estado más asentada. Las teorías y prácticas mágicas en declive como los poderes mágicos en el chamanismo convierten a los

seres antropomorfos en deidades humanas, con un incremento en el trascendentalismo como el punto de vista chamánico de un poder personal que se vuelve elaborado en un alma personal. El ritual de negociación con los dioses viene a reemplazar los procedimientos mágicos directos. El materialismo está ausente en gran medida en el pensamiento metafísico pagano en el que el mundo está concebido en grandes términos del final de la trascendentalidad mágica. Tales técnicas progresan como ocurren los desarrollos sobre una base de prueba y error, y cualquier avance es más frecuente dando una interpretación racional. La limitada teoría del materialismo acerca del mundo hace que en las culturas paganas invariablemente comiencen o terminen con mitos locales. Esta es una actividad frecuentemente desterrada, y no pocos filósofos paganos pagan caro por sus especulaciones si sus conclusiones difieren de la ortodoxia sacerdotal.

El paganismo tiende a decaer dentro del monoteísmo en los eones de la religión como las teorías mágicas que son reemplazadas por las trascendentales. El número de los factores es un trabajo aquí. El monoteísmo se compara con el sentido creciente del yo individual que estimula el trascendentalismo. Al mismo tiempo el monoteísmo fácilmente permite un control social más extendido y efectivo. Es también más fácil enseñar un sacerdocio monoteísta o mantener una teocracia monoteísta. La magia que en ocasiones se espera de los sacerdotes paganos es inherentemente difícil y no fidedigna, excepto en las manos más talentosas y esto no es generalmente esperado de los sacerdotes monoteístas. Como la fase del monoteísmo progresa hay un incremento en las teorías materialistas de la naturaleza, pero excepto donde estas están fuertemente delimitadas por la teología, tales investigaciones se realizan con gran peligro. En efecto, porque ambos materiales y teorías mágicas son opuestos a predominar en la ortodoxia prevaleciente, la ciencia y la brujería son en ocasiones inseparables para ambos, sus practicantes y para el sacerdocio el cual los persigue en este período. Híbridos peculiares de materialismo y magia, como la alquimia, se encuentran frecuentemente en oposición al monoteísmo, y la magia a menudo se disfraza de teúrgia, en parte como camuflaje protector y en parte por pura confusión metafísica.

El ascenso gradual de la filosofía materialista hacia el final del eón religioso se acompaña de desarrollos tecnológicos. Estos a su vez conducen a un mayor declive en los aspectos míticos de la religión. Así, en la primera fase atea del eón racionalista, Las teorías trascendentales están dando paso a los materiales. Tales culturas usualmente permanecen nominalmente monoteístas como religión, retrocediendo ante el logro de la tecnología en el predominio de las descripciones materiales de la realidad. Las teorías puramente mágicas desaparecen virtualmente durante esta etapa, sin embargo, algunos ocultistas espirituales a menudo alzan sus ideas grotescas. Este fenómeno tiene poca relación con la magia. Cualquier tipo de magia que se manifieste en ella se explica en términos del materialismo trascendental en el que consiste el espiritualismo. La masonería es característica del incremento materialista y declinante del trascendentalismo de este sub-eón. Aunque nominalmente monoteísta, la masonería busca una trascendencia a través de razones en la colaboración virtual de la arquitectura racional del universo material. Esto es esencialmente un hijo de la vieja ilustración europea y persiste sobre una base de club sin embargo esta es una original anticlerical y antimonárquico son olvidados por mucho tiempo. Las filosofías del humanismo, comunismo y del capitalismo también tienen sus raíces en el trascendentalismo material de este eón.

El ateísmo está propenso a desaparecer dentro del nihilismo como el racionalismo del eón progresa. El trascendentalismo se vuelve menos sostenible como una cosmovisión, aunque el poder explicativo y técnico del materialismo crece. A medida que el materialismo culmina, se vuelve estéril y tirano en su

intento de cuantificar todas las cosas en términos materiales. En el tiempo de escribir, muchos de los problemas del mundo que ocurren son parte de un largo segmento de la cultura dominante de occidente, propiamente de su fase nihilista. El optimismo inicial del capitalismo, ciencia, y socialismo se desvanece como la fe en los productos de estos sistemas y no parecen presentarse alternativas a medida que nos acercamos hacia la escoria ecológica global.

La magia y el trascendentalismo existen en oposición al paradigma materialista dominante y a menudo se vuelven confusos entre ellos por esta razón, como la magia y la ciencia se confunden entre ellas en su oposición al monoteísmo en la religión del eón. Las teorías mágicas tienden a proliferarse particularmente en respuesta a la tiranía del materialismo y particularmente porque, a pesar de que el materialismo está evidentemente incompleto, los agujeros no pueden ser parchados con un trascendentalismo que es teñido con absurdo incremento. Por lo tanto, en oposición al materialismo nihilista nosotros encontramos los restos de un monoteísmo trascendentalista que está de salida con una visión puramente mágica, manifestándose por ejemplo en el crecimiento de la parasicología, que está en crecimiento. Los extraños ingredientes de magia y trascendentalismo en varias proporciones emergen al mismo tempo. El Neo paganismo, brujería y la luz blanca del ocultismo son características de las filosofías rebeldes durante el dominio cultural del nihilismo. Movimientos de avivamiento carismático al margen de un intento de monoteísmo en descomposición que intenta percibir e invocar la suposición de poderes mágicos de sus deidades en una forma inmediata para reafirmar un trascendentalismo que está inexorablemente desvaneciéndose en la oscuridad. Similarmente en la fase inicial del renacimiento de la magia, los temas del trascendentalismo o neo religión comienzan a mezclarse con la magia. Sin embargo, el modelo psicohistórico predice que ellos serán parte de la compañía y que las tradiciones mágicas sobrevivientes serán aquellas con componentes no religiosos. El modelo promueve predicciones que la fase nihilista del eón racionalista dará a un nuevo eón en que las fuerzas de la relatividad de los tres paradigmas serán en una similar configuración al eón chamánico.

El materialismo y la magia creen que dominarán la cultura de los nuevos eones inicialmente y luego la magia sola vendrá a dominar. El nuevo eón ha sido doblado en el pandemonio y es la primera fase de caoísmo del sub-eón en el reconocimiento de las trascendentales teorías de magia-materialista que lo caracterizan.

Desde el punto de vista del materialismo popular racional que domina la fase del nihilismo, puede parecer absurdo que la filosofía de la magia surja primero para complementar y luego superar eso de la ciencia y el materialismo. Sin embargo, las teorías científicas más avanzadas están ya comenzando a exhibir las características en su nueva descripción de la realidad. Tanto en la física de partículas como en la cosmogénesis una causalidad fundamental, indeterminada, observar la dependencia es ahora atribuida hacia la realidad. Estos son, hablar con propiedad, teorías mágicas, no materiales. Esto también aparece en la biología, psicología y la medicina, las teorías materialistas de estricta casualidad deben dar terreno a alguna forma de vitalismo emergente para organismos que evidentemente son más que la suma de sus partes. Esto co-emerge en el principio vital o en el campo mórfico que es equivalente al poder intrínseco o a la mana de la teoría mágica.

La ortodoxia prevaleciente de la era Caoísta representará una tregua entre la magia y la ciencia; sin embargo, los aspectos mágicos pueden tener un fuerte camuflaje científicos que al principio los harán más aceptables, las teorías trascendentales van a desaparecer y el fenómeno mágico no será reconocido como prueba de nada espiritual. La palabra “dios” será ambos objetivamente y subjetivamente sin

sentido excepto para unas pocas camarillas y manivelas; aunque hacia el final del pandemonio las nuevas formas de trascendentalismo mágico emergerán, pero sería prematuro estudiar sobre sus precisas manifestaciones. El modelo no predice la naturaleza de las características posindustriales de la tecnología del inminente eón. La disminución de las teorías materialistas a lo largo del eón no implica en sí mismo la pérdida de tecnología avanzada. Como la tecnología se convierte en algo progresivamente más complejo y menos comprensible hay una tendencia a concebir de esto y usarlo como un fenómeno mágico. Los dispositivos que incorporan componentes mecánicos cuánticos o psi-interactivos directos pueden hacer cualquier distinción entre sistemas mágicos y materiales sin sentido, en cualquier caso. Así que el inminente pandemonio puede ser caracterizado por un complejo y extremo sin embargo racionalmente incomprensible alta tecnología.

Alternativamente el modelo se acomodará igualmente bien a una tecnología post-catástrofe suficiente para apoyar a un nuevo cazador-recolector de una sociedad tribalizada parecida al primer eón chamánico cuando Las fortalezas relativas de los paradigmas fueron similares.

Quizás es demasiado temprano para especular sobre el carácter de la segunda fase del pandemonio que ha sido menos nombrado. Queda por verse ya sea humanamente gastará esta fase de eliminación en medio de las estrellas o disputas sobre comida estañada en el humo de las ruinas, sin embargo, cualquier creíble forma de viaje estelar tendrá que estar basada sobre los principios más parecidos a aquellos actualmente en la investigación sobre la magia que en la ciencia. Alguna forma de teleportación mejorada por la máquina podría ser suficiente, ya que los vehículos propulsados por reacción no lo harán.

La postura del mago en el ciclo aeónico depende de su actitud hacia el cambio. El progreso es meramente el mecanismo por el cual la humanidad intercambia un conjunto de problemas por otros, a menudo más grandes. Hacer campaña para estar a favor o en contra del cambio es necesariamente dibujarse en disputa y conflicto. Parece ser que por naturaleza nosotros encontramos más estimulante involucrarnos en agitaciones que abstenernos. Las ventajas de tener una historia sobre un lado son que uno disfruta la compañía de mentes más radicales que conservadoras y que incluso se puede disfrutar de la satisfacción de ser demostrado justo en la propia vida. Las satisfacciones proporcionadas por la defensa de la ortodoxia y el atractivo agridulce de la vanagloriada derrota no deberían ser subestimadas. Los políticos, son una mera disputa sobre la codificación secundaria del primer valor de una sociedad, y tienen poco efecto sobre el ciclo aeónico. Todo lo que se puede hacer es afectar la temporización. La democracia por ejemplo es enteramente debida de la industria, tecnología militar y el despertar el monoteísmo; esto no es algo que emerja fuera de su política. No es de ninguna manera la última forma de organización social. Si hay una marea en los asuntos de los hombres, entonces es causada por cambios profundos en nuestros puntos de vista del yo y la realidad, y la política son meros remolinos y ondulaciones en su superficie.

Armado con el modelo psicohistórico del cambio aeónico, el mago puede fácilmente ver qué factores de él o ella deberían funcionar sobre la aceleración, impedir o revertir el desarrollo aeónico en una cultura particular o subcultura. Como, por ejemplo, es necesario para fomentar a ambos al materialismo y al trascendentalismo y quebrantar las teorías mágicas cuando se dedican al trabajo misionero monoteísta con paganos. A la inversa, ayudar a combatir los efectos de los trabajos misioneros o revivir un grupo pagano dentro del monoteísmo o cultura atea, uno debería hacer justo lo contrario. Sin embargo, uno espera que la principal preocupación para la magia contemporánea sea para asegurar la rapidez del

nacimiento del pandemonio desde dentro de la cultura nihilista. Asistir en esta transición, la filosofía de la magia debe esforzarse por estas tres cosas. En primer lugar, se debe esforzar por eliminar cualquier exceso trascendental o concepto religioso y no seguir contaminándolo. Ya que estos están destinados para la basura de la historia en el tiempo y cuando ellos eventualmente reemerjan serán en una forma completamente diferente. Las partes inservibles de la magia deberían ser arrojadas lejos de ella. En segundo lugar, se debe buscar algo que presente las ideas y técnicas usando el máximo camuflaje racional. La magia debe entrar a la conciencia popular usando una serie de caballos de troja. En tercer lugar, como medida de precaución. La magia debería intentar socavar los restos en descomposición del monoteísmo sin ofrecerse como objetivo en el proceso. Por ejemplo, la parapsicología es una amenaza para el fundamentalismo ya que puede mostrar que los "milagros" no demuestran nada más que algunas personas a veces pueden ejercer habilidades milagrosas. Sobre la otra mano a menudo la existencia de los cultos satánicos idiotas abastece con figuras enemigas muy útiles para el fundamentalismo a quien frecuentemente las inventa, ya que estas no existen.

Tiempos peligrosos están por venir. Las creencias apocalípticas milenarias presentes en el monoteísmo todavía pueden desencadenar desastres durante los espasmos de muerte del trascendentalismo. Se puede esperar una acción de retaguardia feroz de las filosofías materialistas a medida que se deslizan más dentro del nihilismo cuyos seguidores, por un momento, demandarán cada vez más de lo que no funciona. Cada vez más lujo y sensacionalismo en una ecología incapaz de soportarlo. El nacimiento del pandemonio como un paradigma aceptado generalmente podría ser un largo y sangriento negocio. Si las cosas van mal esto podría ser precedido por una catástrofe que nos precipite dentro de una nueva edad de piedra en vez de una edad interestelar. Aunque habrá nichos importantes para los magos en cualquier situación, yo preferiría que mis descendientes usaran sus hechicerías entre las estrellas en lugar de acurrucarse en las ruinas.

TRADICIONES ORIENTALES EN EL MODELO PSICOHISTÓRICO

El origen del budismo miente en rebelión de la especulación durante el último período pagano en el Oriente. Similares desarrollos durante el primer milenio B.C llevaron al taoísmo en china y a ciertas aliadas especulaciones presocráticas a la civilización griega, notablemente de Heráclito de Éfeso. El principal núcleo de estos sistemas esencialmente de metafísica no teístas tiene algo relevante para una emergente síntesis de materialismo-mágico. Sin embargo, durante sus subsecuentes historias, ambos taoísmos y budismo han tenido pesadas competencias filosóficas, mientras la filosofía de Heráclito se ha desvanecido en la oscuridad. El taoísmo ha exhibido una fuerte tendencia a volver dentro de un mero ritual supersticioso, mientras que el budismo a veces aparece en forma monoteísta con el Buda como un Dios. Para otros esto se presenta a sí mismo como una forma de paganismo virtual superpuesto con abstrusas teorías trascendentales, mientras la manifestación del Zen del Budismo intenta recuperar la enseñanza original por severas medidas de austeridad. En el Tíbet la fusión del budismo con las tradiciones indígenas chamánicas ha llevado a un sistema graduado de creencias llamadas tántricas o budismo Vajrayana. En varios niveles esto incorpora características desde la mayoría de los eones. Dentro de ella uno puede encontrar brujería, chamanismo, politeísmo, monoteísmo trascendental, doctrinas de material casual y nihilismo. Esto es presumiblemente un benigno sistema ético desarrollado en respuesta al medio ambiente del Himalaya que ha prevenido cualquiera de estas tradiciones de afirmarse violentamente sobre sus rivales. El rigor del clima y la geografía parecen haber impedido el

desarrollo de una alta tecnología; sin embargo, la tradición monástica y el fin del invierno permiten el florecimiento de una cultura extraordinaria en que las influencias de todos los eones existen simultáneamente hasta cierto grado.

Capítulo 3

PRINCIPIA CAÓTICA

En la magia del caos, las creencias no son vistas como fines en sí mismos, pero si como herramientas para crear los efectos deseados. Comprender completamente esto es enfrentar una terrible libertad en la que nada es verdadero y todo está permitido, es decir, todo es posible, no hay certezas y las consecuencias pueden ser espantosas. La risa parece ser la única defensa contra la comprensión de que uno ni siquiera tiene un yo real.

El propósito de los rituales del caos es crear creencias actuando como si tales creencias fueran verdaderas. En los rituales del caos finges hasta lo que haces, para obtener el poder que una creencia puede proporcionar. Después, si tiene sentido, te reirás y buscarás los requisitos para creer cualquier cosa que quieras hacer a continuación, a medida que el Caos te mueva.

Así el Caoísmo proclama la muerte y el revivir de los dioses. Nuestra creatividad subconsciente y poderes parasicológicos son más adecuados para crear o destruir a cualquier dios o yo o demonio u otra entidad espiritual que nosotros podamos escoger por invertir o desinvertir en la creencia, al menos para nosotros mismos y, a veces, también para otros. Los asombrosos resultados a menudo son alcanzados por dioses que fueron creados para comportarse ritualmente como si existieran, estos no deberían llevar al mago del Caos al abismo de atribuir la realidad última a cualquier cosa. Eso es un error trascendental, que conduce a un estrechamiento del espectro del yo. La mentira realmente impresionante en el rango de las cosas que nosotros podemos descubrir de nosotros mismos es de lo que somos capaces de hacer, incluso si temporalmente tenemos que creer que los efectos son debido a algo más en orden de estar disponible a crearlos. Los dioses están muertos. Larga vida a los dioses.

Las apelaciones mágicas para algunos con un gran acuerdo de arrogancia y una imaginación fértil acoplada con una fuerte sospecha que ambas realidad y condición humana tienen como una especie de juego de calidad. El juego es abierto y se juega sólo por diversión. Los jugadores pueden hacer sus propias reglas para una extensión, y engañar usando la parasicología si es deseado. El tipo de magia que se presentada en una sección del libro el Psychonomicon consiste en una serie de técnicas que actúan como extensiones extremas de una estrategia normal que es posible dentro del juego.

Un mago es aquel que ha vendido su alma para tener la chance de participar más completamente en la realidad. Sólo cuando nada es verdad, y la idea de un verdadero yo es abandonada. Todo está permitido. Hay alguna exactitud en el mito, pero él ha fallado en tomarlo como una conclusión lógica.

Esto toma sólo lo aceptable de una sola creencia para hacer de alguien un mago. De esto se trata la meta-creencia. Donde el creer se utiliza como una herramienta para lograr efectos. Estos efectos están a menudo lejos de observar en otros que en uno mismo. Usualmente es fácil ver como otras personas, y en efecto culturas enteras, son habilitadas y deshabilitadas por las creencias que sostienen. Las creencias tienden a liderar actividades que tienden a reconfigurar las creencias en un círculo al que

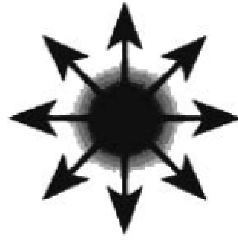
llaman virtuosos en lugar de viciosos, incluso si los resultados no son divertidos. La primera etapa de ver a través del juego puede ser chocante ya que conduce a un cinismo cansado o a un budismo. La segunda etapa de la actual aplicación de la visión de uno mismo puede destruir la ilusión del alma y crear a un mago. La compresión de que la creencia es una herramienta más que un término en sí mismo tiene una inmensa consecuencia de ser plenamente aceptada, dentro de los límites establecidos por posibilidades físicas, y estos límites están en contra y son más flexibles de lo que la gente cree. Uno puede hacer real cualquier creencia que escoja, incluyendo creencias contradictorias. El mago no es el que se esfuerza para alguna meta en particular, más bien es quien quiere identificarse con la meta de ser capaz de hacer cualquier cosa.

Así que bienvenido al Kali Yuga del pandemonio, donde nada es verdad y todo está permitido. Porque en estos post-absolutistas días es mejor construir desde la arena movediza que sobre las rocas. Que debería confundirte sobre el día que se rompa. Los filósofos se han convertido no más que en los guardianes de los sarcasmos, y el secreto es que no hay secretos del universo. Todo el Caos y evolución están yendo a ningún lugar en particular. Esta es una casualidad que dirige al universo y así sólo así la vida es buena. ¡Nosotros hemos nacido accidentalmente dentro de un mundo aleatorio donde únicamente parece ser causado por efectos aparentes y muy poco predeterminados, gracias Caos! Como todo es arbitrario y accidental, entonces tal vez estas palabras son demasiado pequeñas y peyorativas, más bien deberíamos quizás decir que la vida, el universo y todo es espontáneamente creativo y mágico.

Saboreando la estocástica realidad nosotros podemos deleitarnos exclusivamente en definiciones mágicas de la existencia. Los caminos de excesos pueden llevarnos a lugares de sabiduría, y muchas cosas indeterminadas pueden pasar en el camino del equilibrio termodinámico. Es en vano buscar un camino sólido sobre el cual pararse. Lo sólido es una ilusión, como el piso donde estamos parados, y el yo que piensa si mismo incluso es la ilusión más transparente de todo.

Los pesados buques de fe son agujereados y hundidos junto con todos los botes salvavidas y las ingeniosas balsas. Entonces ¿comprarás en el supermercado de creencias o en el supermercado de las sensaciones y dejaras tus preferencias consumistas definidas de tu verdadero yo? O ¿vas de una manera libre y alegre, robando la diversión de hacerlo? Creer, es una herramienta para lograr lo que sea que uno escoja considerar importante o placentero, y la sensación no tiene otro propósito que la sensación. Así que apóyate de ellos sin pagar el precio. Sacrifica la verdad por la libertar en cada oportunidad. La gran diversión, la libertad, y logros radica en no ser uno mismo. Hay un pequeño mérito para quien quiera en ser simple, tu estas destinado a ser por accidente de nacimiento de las circunstancias. El infierno es la condición de no tener alternativas.

Rechaza las obscenidades de contribuir uniformemente, ordenar, y proponer. Gira y enfrenta la marea del Caos de la que los filósofos han estado huyendo aterrorizados durante milenios. Salta y sale a surfear su cresta, divirtiéndote en medio de la ilimitada rareza y el misterio en todas las cosas, para aquellos que la rechazan. Gracias al caos nunca estaremos exhaustos. Crea, destruye, disfruta, ¡viva el CAOS!



Parte 2

PSICONOMICON

Una exégesis de la teoría general de la Magia del Caos y las técnicas de juegos mentales y magia áurica. Seguido de rituales y objetivos de hechizos y diseño para ocho magias.

Capítulo 1

MAGIA PRÁCTICA

El Caos no puede ser percibido o querido directamente. Esta es una existencia inferida desde 2 fenómenos. En primer lugar, la existencia de la materia, y en segundo lugar el comportamiento aleatorio de la materia. El éter de la sombra del tiempo es similarmente inferido desde dos fenómenos – primero, la realidad de la magia, segundo, el comportamiento estocástico de la materia. El comportamiento estocástico de la materia está reflejado en la tendencia de replicar formas de desarrollo sobre una base aleatoria. La materia puede ser convenientemente dividida para describir a propósito dentro del espacio, tiempo, masa y energía. Sin embargo, nosotros podemos sólo describir cualquiera de estos fenómenos en términos de los otros tres. Cualquier definición que nos importe hacer de la materia es por lo tanto tautológica. Este por ejemplo es la razón que nosotros sabemos qué hora es hasta que tratemos de pensar en ello. El tiempo es relativo, puede ser descrito o definido en términos de espacio, masa y energía. Estas cosas en su turno sólo pueden ser definidas en una manera similar, y nosotros encontramos que no podemos saber que ellos están en sí mismos tampoco. Otras razas inteligentes podrían posiblemente tener una tautología bastante diferente basada sobre la división de la materia dentro de un número diferente de partes. Sin embargo, el consenso de la descripción sobre este mundo al menos está convenientemente representada por el tetraedro.

Los cuatro vértices representan al espacio, tiempo, masa y energía, que es la descripción de los antiguos donde tratan de formular con sus analogías de aire, agua, tierra y fuego. Cuando el éter (o espíritu) es agregado, un pentagrama es creado.

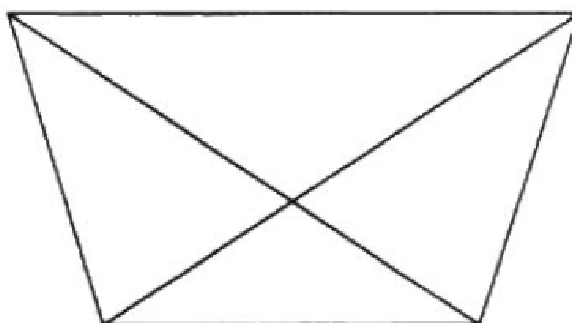


Figure 8. The tetrahedron.

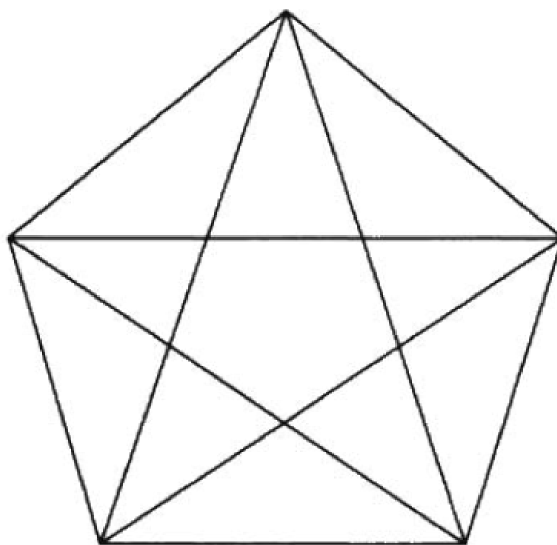


Figure 9. The pentagram.

El pentagrama es el mapa del universo más simple posible, incluso el caos del que fenomeniza ha sido omitido. El pentagrama es también un símbolo de magia, para mostrar el éter y la interacción de la materia. Esto también es una representación de la descripción en cinco dimensiones de la realidad en la teoría de la magia del Caos, que agrega el tiempo de sombra etérico a las cuatro dimensiones comunes.

Aunque el universo entero básicamente funciona con magia, como se muestra en la metafísica cuántica, el Psychonomicon se limitará a lo que es comúnmente considerado como magia. La interacción de la mente, que es una estructura material, con realidad, a través del medio etérico. Esto sólo puede lograrse mediante una serie de técnicas, que se pueden llamar colectivamente "juegos mentales".

Capítulo 2

JUEGOS MENTALES

La mente consciente es un torbellino de pensamientos, imágenes, sensaciones, sentimientos, deseos conflictivos y dudas; apenas disponible para confinar la atención a un objetivo claro por un microsegundo antes de que los pensamientos secundarios comiencen a ser adulterados y provocar trenes de discursos mentales. Si tú no crees esto, entonces intenta limitar tu atención hacia el punto hasta el final de esta sentencia sin involucrarte en cualquier otra forma de pensamiento, incluyendo el punto.

La mente usa como artimañas los más estables pensamientos, sentimientos, sensaciones e imágenes almacenadas en el subconsciente o inconsciente de la mente para lanzar o recibir patrones etéricos. Los trucos tienen que ser usados aquí, porque si estos pensamientos en el subconsciente son traídos dentro del foco de la consciencia, estos no serán efectivos mágicamente. Sobre la otra mano, ellos tienen que ser publicados o activados de algún modo hasta un nivel justo por debajo de la consciencia, para su modo de memoria de almacenamiento normal, que es un código abstracto, ellos no son mágicamente efectivos tampoco.

Así los magos tienen que ocupar su mente consciente con algo que de algún modo active la intención en su subconsciente sin recordarlos conscientemente de lo que es. Estas son artimañas básicas de la mente. Aunque puede ser paradójico o imposible, hay muchos trucos en la ciencia de la magia que se hace fácil en la práctica. Algunas consideraciones serán dadas como artimañas de la mente en cada una de las 5 operaciones mágicas clásicas.

JUEGOS MENTALES EN EL ENCANTAMIENTO

La magia de los encantamientos más tradicional demanda que el operador preste atención a algunas abstractas o analógicas representaciones de lo que se quiere conseguir. Como, por ejemplo, causar discordia entre los enemigos, uno podría nombrar un número de piedras con sus nombres, o mejor mantener algunas formas abstractas con sus nombres, y luego te vuelves histéricamente enojado, golpeando a las piedras juntas. La función de la rabia histérica particularmente bloquea los pensamientos conscientes y particularmente agrega fuerza a los deseos del subconsciente. Algunos textos fallan al mencionar que durante el acto mágico uno debe vaciar su consciencia de pensamientos o fantasías acerca de los deseos y sus resultados. Por lo tanto, la ira debe ser estimulada por algún otro medio que no sea pensar en los enemigos, y si uno desea gritar algo durante el batido de las piedras,

debería ser una declaración conscientemente ininteligible. Incluso el deseo de leer hacia atrás puede ser suficiente. Es posible usar un inhibitorio que un extático para prevenir el pensamiento y canalizar el poder al subconsciente. En este caso el mago intenta limitar su atención de consciencia enteramente hacia la actuación del encantamiento a través de los tipos de yoga, ejercicios y privación sensorial hacia la mente. Esto es usualmente más difícil enfocarse hacia el encantamiento para la mayoría de los magos. Si en el ejemplo anterior, las piedras abolladas son subsecuentemente puestas en una bolsa como un talismán para reforzar el hechizo original, entonces el mago también debe evitar pensar conscientemente sobre lo que representa cada vez que intente cargarlo nuevamente.

Todos los hechizos que funcionan son variantes de esta técnica básica y trabajan desde el mismo mecanismo base. Los sistemas barrocos de símbolos y correspondencia son generalmente innecesarios. Efectivamente los hechizos pueden ser creados simplemente modificando una escritura, un dibujo o un modelo, o a través de una representación hablada o de un deseo hasta que se vuelvan conscientemente ininteligibles. El subconsciente, por supuesto, siempre sabrá cuál es el sigilo resultante, diagrama, un artefacto o un mantra y para qué es. Los resultados excelentes son a menudo obtenidos por magos que hacen una colección de hechizos sobre un período y luego lo ejecutan en una fecha posterior habiendo olvidado conscientemente para qué eran.

JUEGOS MENTALES EN LA ADIVINACIÓN

Hay tres elementos que deben ser considerados en la adivinación: el objetivo, el significado de obtener información acerca de algo, y la interpretación de la información. Es esencial que el objetivo no entre al campo de la alerta consciente mientras se obtiene información acerca de esta, el resultado podría consistir simplemente de pensamientos ordinarios, fantasías y teorías. Similarmente el método de objetar la información debería imposibilitar la interface de los pensamientos conscientes. Hay dos métodos básicos para lograr esto: los sortilegios y las alucinaciones.

Los procedimientos de clasificación involucran cartas aleatorias, dados, huesos, palos o monedas y métodos similares. El principio acá es que al minuto que se inicia el movimiento, el subconsciente proveerá un mecanismo por el cual el subconsciente pueda comunicar su conocimiento psíquico. Los métodos alucinatorios trabajan de forma similar; el operador mirará por ejemplo dentro de un espejo negro o un cáliz de agua y esperará que el subconsciente releve el conocimiento psíquico a través de la alucinación óptica. Otros sentidos pueden ser usados. Como, por ejemplo: una mezcla de los cuatro gustos básicos se puede embeber para ver cuál de los gustos predomina por alguna pregunta, como una atribución previa, por ejemplo, dulce para decir que sí, salado para la probabilidad, agrio para decir probablemente no y amargo para decir que no, si han sido previamente establecidos. Cualquier método puede ser usado, es importante que el subconsciente este a fondo formado por el objetivo y que la deliberación de la consciencia no tome lugar durante la adivinación. Una efectiva forma técnica de alucinación es escribir el nombre del objetivo, o mejor dibujar un sigilo abstracto que lo represente, sobre el espejo negro.

Cualquier visión experimentada mientras se mira en blanco debe ser registrada por una máquina o un intérprete. La interpretación con seguridad se puede hacer con plena consciencia, así como un hechizo se planea deliberadamente de antemano.

La cuidadosa observación puede confirmar que virtualmente todos los eventos parapsicológicos espontáneos ocurren a través de alguna forma de habilidad de la mente. Es algo flotando invariablemente justo debajo del umbral de la conciencia que ha iniciado un evento inusual o dio un curioso sentimiento de que algo iba a suceder justo antes de que sucediera. El mago busca explotar este efecto deliberadamente, pero en hacerlo debe evitar hacerlo deliberadamente si así fuera. La consciencia pierde el resultado de destruir los efectos mágicos, así que las artimañas deben ser empleadas para anular y activar el subconsciente. Hay daños inherentes en el desarrollo de la habilidad de las técnicas mentales para los encantamientos y la adivinación. Es fácil obsesionarse con lo que podría o no estar al acecho justo por debajo del umbral de la conciencia, esperando ser desencadenado por un pensamiento ilógico extraviado. Así un sentimiento de omnipotencia puede comenzar a desarrollarse, particularmente si el mago comienza a malinterpretar la adivinación como un encantamiento y comienza a sentir que todo lo que sucede alrededor de uno mismo es el resultado de deseos subconscientes. La locura final comienza cuando uno comienza a interpretar incluso los desastres que sucedieron como resultado de lo que uno realmente debe haber querido. La Paranoia puede también comenzar un vicio de espiral descendente. Aquellos miedos que albergan el subconsciente de las cosas que no funcionan o están mal, o van contra ellos, encontrará que es muy fácil hacer que las cosas vayan mal, incluso con un pequeño grado de experiencia en mente. La única defensa contra estas trampas es adherirse a las técnicas formales de encantamiento y adivinación e ignorar los resultados aleatorios que pueden ser posibles o bien aceptarlos, reírte de ellos y como principio general pensar positivamente todo el tiempo, pues tales pensamientos penetrarán hasta el subconsciente.

JUEGOS MENTALES EN LA EVOCACIÓN

Hay tres elementos que involucran la evocación: primero está implantación de la entidad en el subconsciente, segundo el empoderamiento de la entidad y tercero la dirección de la entidad a varias tareas. La implantación puede ser afectada incluso por un esfuerzo extendido de fantasía e imaginación, o por un ritual más formal en que la entidad es visualizada ejercitando los tipos generales de poder que el mago desea tener. El empoderamiento, que puede llevar del clímax a un ritual, consiste en llevar nuestra atención a la base material de la entidad o algún sigilo, mantra, glifo u otro abstracto o representación analógica, mientras estás en plena gnosis. La gnosis sexual, a menudo es usada como el símbolo de crear un ser, aunque algo no material es particularmente apropiado; sin embargo, por razones que deben ser discutidas en la sección de Magia Sexual, esto es generalmente imprudente empoderar entidades con capacidades destructivas de esta forma. Cuando directamente una entidad realiza una tarea en particular, es usualmente más efectivo usar una artimaña para la mente como técnicas en lugar de órdenes conscientemente significativas. Por ejemplo, el mago puede desear a través de una orden dentro de un mantra o un sigilo y recitarlo o visualizarlo dentro del material base o la imagen visualizada de la entidad.

Evocar entidades nunca debería ser permitido para exceder los poderes que el mago crea dentro de ellos, ni el mago debe intentar agregar capacidades adicionales a las entidades existentes sin considerar cuidadosamente las consecuencias. Las entidades evocadas son los servidores del mago, tú eres su maestro, si empiezas a aceptar consejos de ellos, los resultados pueden ser desastrosos. Cuatro entidades son usualmente suficientes. Una para la ejecución de encantamientos complejos, uno para la

adivinación donde las técnicas simples no pueden ser suficientes, uno para la defensa mágica, y otra para atacar si es necesario, y quizás una cuarta para trabajar Magia Octarina.

JUEGOS MENTALES EN LA INVOCACIÓN

La invocación es un proceso dividido en tres etapas. En primer lugar, el mago conscientemente identifica con lo que es tradicionalmente llamado una forma de dios, en segundo lugar, uno entra en gnosis, y en tercer lugar el subconsciente del mago manifiesta el poder de la forma de dios. Una invocación exitosa significa nada menos que la "posesión" completa por la forma divina. Con práctica la primera etapa de la identificación de la consciencia puede ser muy abreviada, hacia el punto donde sólo puede ser necesario concentrarse momentáneamente sobre un buen uso de forma dios. Las formas divinas pueden ser útilmente pensamientos como manifestaciones arquetípicas de impulsos humanos básicos presentes y disponibles en todos los individuos a través de la resonancia del éter en los actos y pensamientos de todos los demás humanos. Los paganos son lo suficientemente sensibles para construir el conjunto de psicología humana dentro de la mayoría de los panteones y desarrollar imágenes arquetípicas que representan todo a través de ellos, de que está compuesto el organismo humano. Por esta razón que el simbolismo pagano clásico es a menudo usado por los magos. Sin embargo, hay siempre una perfectamente adecuada cantidad de sexo, violencia, amor, brillantez intelectual, muerte y todo lo demás que está sucediendo en el mundo en cualquier momento para que el mago establezca una resonancia etérica, si uno desea trabajar de una manera más libre.

Básicamente, dos formas de actividad subconsciente tienen que ser traídas dentro para que simultáneamente una invocación sea exitosa. Las emociones deben ser selectivamente despertadas para agregar poder. Esto a menudo comienza conscientemente por un esfuerzo de simulación deliberada durante la fase de identificación de la consciencia y luego forma una parte vital de la fase de la gnosis, pero esto debe ser desarrollado en su propio momento durante la fase de posesión cuando la consciencia deja que el subconsciente tome el control. La otra facultad subconsciente requiere ser localizada normalmente en el tranquilo hemisferio cerebral derecho. Esto debe ser inducido para canalizar el genio de cualquier cosa que sea invocada y darle forma y expresión. La única técnica correcta aquí es preparar cuidadosamente un ritual, así que todos los materiales necesariamente psíquicos e ideas mentales y creencias están disponibles, y luego a través de ti con entusiasmo dentro, con un esfuerzo supremo de actuación del método. Fíngelo hasta que lo consigas, lo más compresivamente posible, antes de que tengas más de lo que parece ser puesto. Yo no estoy satisfecho por una invocación a menos que yo me haya sorprendido por el resultado.

Fundamentalmente, tú estás llamando a los dioses, a las fuerzas de los arquetipos que están fuera de ti y desde la raza humana etérica, y sólo si ellos exceden tus expectativas la operación debería ser considerada como exitosa. Una de las artimañas más importantes de la mente en la invocación se basa en la curiosa relación del ritual con la creencia. Mis compañeros humanos, esto es mi desgraciado deber señalar que tenemos una mayor propensión a creer que lo hacemos, que a hacer lo que creemos. Toda la filosofía es biografía; fuerza a alguien a actuar militarmente o religiosamente en un ritual y ellos creerán que son un soldado o un religioso devoto. Nuestras creencias están largamente formadas por lo que nosotros nos encontramos haciendo.

El mago, sin embargo, explota este mecanismo. Comienzas con una idea de que es lo que quieres creer, y luego seleccionas un ritual y una forma divina en la que actúas como si tales creencias fueran verdaderas. Al realizarlos, tú alteras tus creencias deliberadamente. Tal vez sería mejor decir que se proporciona un rango de creencias que pueden invocarse selectivamente para habilitarse según lo exijan las circunstancias. Tú deberías ser capaz con las acciones que surgen de las creencias de que eres un amante excelente, un guerrero valiente y eficiente, un genio intelectual, un hombre de negocios brillante, sumamente simpático y carismático, y, de hecho, cualquier otra cosa que pueda ser útil.

El maestro de las artimañas de la mente en las invocaciones trae algunos peligros. Lo principal que se debe evitar es la identificación excesiva con cualquier forma particular que parezca dar buenos resultados. Si una invocación en particular parece dominar tu existencia, es esencial tratar con algo más, preferentemente algo un poco diferente, como alternativa. De lo contrario, enfrentarás un estrechamiento a largo plazo de su humanidad, que bien puede resultar eficaz a corto plazo, pero que conduce inexorablemente a la esterilidad y al fracaso. El mago también debería ser precavido de las formas divinas que comienzan a exceder los propósitos para los que son invocados. Yo creo que hay muchos seres dentro de nosotros; Que todos somos casos de personalidad múltiple - aunque en general no está afectado con la amnesia, que es el sello distintivo de las manifestaciones clínicas de esta condición. La cordura es un estado en que nuestros componentes se aman y confían entre sí y están preparados para dejar que los demás asuman el control según lo exijan las circunstancias. Si un yo particular, mejorado por la invocación, comienza a invadir seriamente las funciones de los otros yo, es una señal de que algo va mal; el amor propio básico que une a los seres juntos se está derrumbando y como resultado surgirán demonios. Un demonio es un dios que actúa fuera de turno.

JUEGOS MENTALES EN LA ILUMINACIÓN

Sólo aquellas formas de iluminación que lideran usar útilmente el cambio de comportamiento merecen ser conocidas como tales. Cuando yo escucho la palabra “espiritualidad”, tiendo a alcanzar una varita cargada. Algunas personas profesionalmente espirituales son viles y poco fiables cuando están fuera de servicio, simplemente porque sus creencias entran en conflicto con las unidades básicas y sólo logran distorsionar temporalmente su comportamiento natural. Luego los demonios vienen gritando en los momentos inesperados.

Al seleccionar los objetivos para la iluminación, el mago debería escoger formas propias de superación personal que puede ser especificado precisamente y mesurado, y que afecten a los cambios de comportamiento en toda nuestra existencia. La invocación es el principal control en la iluminación, aunque el encantamiento donde los hechizos son echados sobre nosotros mismos, y la adivinación para buscar objetivos para la iluminación, también puede encontrar alguna aplicación. La evocación puede algunas veces ser usada con cuidado, pero no tiene sentido simplemente crear una entidad que el repositorio de lo que nosotros deseamos que sea verdad para nosotros en general. Esto es un frecuente error en la religión. Las formas de adoración que crean entidades únicas en el subconsciente son inferiores a la adoración más sincera, que, en su mejor momento, es pura invocación. La ‘imitación de Cristo’ de los jesuitas es más efectiva que simplemente orar a Jesús, por ejemplo.

La iluminación procede de la misma manera que la invocación, excepto que los magos se esfuerzan para generar cambios específicos al comportamiento diario. En lugar de crear instalaciones mejoradas que

puedan aprovecharse para fines particulares. La técnica básica sigue siendo la misma; las creencias requeridas son identificadas y luego implantadas en el subconsciente por un ritual u otro acto. Los actos fuerzan al subconsciente a adquirir creencias que ellos presuponen.

Los objetivos modestos y realistas son preferibles a los esquemas grandiosos en la iluminación. Modificamos el comportamiento y las creencias de los demás comenzando sólo con las demandas más triviales. Las mismas aplicaciones para nosotros mismos. Los magos deberían tener cuidado de implantar creencias que no pueden ser sostenidas por un cuerpo humano o del ambiente. Como, por ejemplo, es posible implantar una creencia de que ese vuelo se puede lograr sin un avión. Sin embargo, es raramente demostrado implantar esta creencia tan profundamente para hacer creer que tales vuelos no sean de una duración extremadamente corta. Sin embargo, tales hazañas, como el caminar con fuego y el olvido al dolor extremo, se logran a veces.

Los juegos de la mente que implantan creencias a través de un ritual de acción son más poderosos que cualquier otro tipo de arma que la humanidad posea, sin embargo, influenciar es tan persuasivo que rara vez lo notamos. Hace que las religiones, las guerras, los cultos y las culturas sean posibles. Han matado a incontables millones y creado nuestra personal y social realidad. Aquellos quienes entienden cómo usar esto sobre otros pueden ser mesías o dictadores, dependiendo sobre su grado de miopía. Aquellos quienes entienden cómo aplicarlo a ellos mismos que tienen una joya más allá del precio si la usan sabiamente; de lo contrario, tienden a invocar rápidamente a su propia némesis.

JUEGOS DE LA MENTE EN LA DEMONOLOGÍA

Liber Boomerang

Un dios ignorado es un demonio nacido. ¿Crees que a la hipertrofia algunos seres iluminan el gasto de los demás? Lo que se niega gana poder, y busca formas extrañas e inesperadas de manifestación.

Negar la muerte y otras formas de suicidio surgirá.

Negar el sexo y las formas extrañas de su expresión te atormentarán.

Negar el amor y los sentimentalismos absurdos te inhabilitarán.

Deniega la agresión sólo para mirar eventualmente al cuchillo ensangrentado en tu mano temblorosa.

Negar el miedo y el deseo honestos sólo para crear un neocriticismo sin sentido y avaricia.

Niega la risa y el mundo se ríe de ti.

Niega la magia sólo para convertirte en un robot confundido, inexplicable incluso para ti mismo.

Capítulo 3

MAGIA ÁURICA

Hay un muy pequeño acuerdo entre los diversos sistemas ocultos con respecto a la "fuerza mágica" que supuestamente reside dentro del cuerpo. Los sistemas del Chi, Kia, Prana, Aura, el cuerpo sutil, kundalini, la fuerza de Odic y la ubicación de los Chacras, varios aspectos de esta fuerza en diferentes partes del cuerpo. Hay un igualmente divergente rango de efectos atribuidos a este poder y un sin fin de métodos exuberantes para dar en la acción. Por el propósito de esta discusión, yo agruparé todas las tradiciones anteriores bajo el encabezamiento de "magia áurica" después del término occidental "aura".

Considerado en total, las tradiciones del aura mágico sugieren un sistema increíblemente complicado de energías ocultas – capaces de ejercer un extraordinario rango de efectos dentro y fuera del cuerpo. Estos efectos son imposibles para explicar en términos de fuerza de energía a menos que uno permita tales fuerzas de energías para asumir cualquier propiedad. Yo sugiero que el aura mágica no trabaja por estas agencias. Más bien, el aura mágica es un caso especial de encantamientos y algunas veces de adivinación. Trabaja por un intercambio de información (no de energía) entre el subconsciente (no del cuerpo) y el medio ambiente, que puede incluir el cuerpo. La información proyectada puede seleccionar el futuro inmediato de una situación y crear lo que parece ser un efecto oculto. Similarmente, recibida la información puede ser percibida como una sensación corporal, aunque esta no es recibida por el cuerpo directamente. Para facilitar esta proyección o recepción de información, varias acciones corporales como los movimientos, gestos, sonidos, visualizaciones y simulaciones de sensaciones son usados de la misma forma que los sigilos, para intentar estimular al subconsciente.

Hay un montón de razones porque el aura mágica ha sido falsamente considerada muy distinta de otras formas de magias y opera a través de un mecanismo diferente. En primer lugar, debido a su desarrollo en las artes marciales y la medicina esotérica, se ha llegado a considerar como un efecto de corto alcance asociado con la fuerza y la vitalidad. La disponibilidad de las analogías contemporáneas de la fuerza o de campos de energía tienen también fomentado un endurecimiento de esta visión. En segundo lugar, la magia áurica a menudo logra resultados que son más impresionante o repetibles que el encantamiento normal a distancia, pero esto generalmente se debe a que el enlace mágico es mejor en el rango de puntos en blanco.

Algunos practicantes de la magia áurica prefieren imaginar su arte de ser dependientes sobre algún tipo de fuerza, y tales conceptualizaciones naturalmente van a animar la manifestación de efectos que imitan lo que podría esperarse de una forma de fuerza extraordinariamente obligatoria. Sin embargo, la fuerza del modelo de energía tiene dos severos inconvenientes. Esto impone una innecesaria limitación sobre

que puede ser intentado, y anima a métodos ineficaces de intentar tal magia. Por ejemplo, no sólo es posible quebrar un objeto sin contacto físico, también es posible quebrar un objeto cuya ubicación es desconocida para usted. En ninguno de los casos ayuda el imaginar que se expulsa algún tipo de fuerza ectoplásmica del cuerpo para crear tales efectos. Lo que en realidad sucede es que el subconsciente simplemente selecciona para la realidad un futuro en el que el objeto se rompe. Por supuesto, cuanto menos probable sea que el objeto se rompa, más difícil esto es. Pero puede estar permitido romper un objeto con la aplicación de un excesivo golpe de luz o algunas veces sin contacto.

Hay un mecanismo fundamental que trabaja en todos los actos exitosos de magia áurica que aparentemente depende sobre hacer algo con el cuerpo para crear un efecto oculto. Todos los cuentos y anécdotas acerca de los magos que hicieron algo raro con un mero gesto o movimiento son explicados a través de este mecanismo. Esto es simple: la mente consciente es ocupada con la actuación de una acción que ha sido previamente fuertemente asociada con un intento de implantación en el subconsciente. Esto no suena fácil. Es usualmente necesario actuar repetidamente con expectación o visualización para desear un resultado antes que los dos se vinculen confusamente en el subconsciente. Una buena disciplina es requerida aquí para confinar la imaginación sólo hacia resultados exitosos, a pesar del hecho que nada está pasando realmente. Finalmente, para hacer magia, uno realiza un acto con la consciencia concentrada - limitada exclusivamente a realizar solamente el acto. Esto gatilla al subconsciente a proyectar o recibir la información para dar forma a la realidad de la meta deseada. Dentro de la magia áurica hay una gran variedad de actos que pueden asociarse con un rango igualmente amplio de efectos al ingenio del mago. Hay algún valor en la elección de actos que son simbólicos del intento de deseo, aunque muy cerca de una semejanza puede crear problemas con una deliberación consciente. A menudo los compromisos deben ser realizados; por ejemplo, en todos, pero en las artes marciales más esotéricas, los simbólicos movimientos son también un combate eficaz en sí mismo. Los poderes que son a menudo buscados a través de la magia áurica incluyen otorgar salud y vitalidad a uno mismo, ayudando a otros, destreza en combate, levitación parcial y es opuesto a la inmovilidad, controlar la temperatura del cuerpo, la habilidad de empatizar con otros puntos de vista, sus intenciones y movimientos, la proyección de la atracción sexual, el carisma y la oposición de la invisibilidad subjetiva, la habilidad de pasar desapercibido.

El acto simbólico que puede ser agregado con una ejecución de estos poderes incluye posturas corporales y particularmente gestos con las manos, que pueden ir desde posiciones de los dedos a través curación o sorprendentes movimientos para elaborar figuras trazadas en el aire, la respiración controlada es a menudo usada y combinada con la realización de sonidos simbólicos. Las sensaciones pueden ser deliberadamente simuladas en varias partes del cuerpo para gatillar ciertos intentos subconscientes. Es importante notar que la sensación debería sólo ser simulada en el cuerpo para propósitos específicos y bien definidos. Cualquier intento por incrementar la vitalidad para simular sentimientos de energía de una manera vaga general a menudo conducirá a sensaciones extrañas e inútiles similares a las descargas eléctricas que simplemente perturbarán el funcionamiento normal del cuerpo.

Una vez que los conceptos son limitados de fuerza o su energía ha sido disminuida, las posibilidades de que se expanda la magia áurica son enormes. Siempre que un enlace mágico puede ser establecido, los efectos no son limitados por la distancia o la presencia de objetos interviniendo, yo no creo que tenga que ser el caso un rango cercano pueda proyectar o recibir dentro del cuerpo algún tipo de fuerza, pero que a largo rango uno debe usar la "mente" para complementar un tipo diferente de magia. Ambos

tipos de magia dependen sobre una forma de información que está instantáneamente disponible en cualquier parte.

Capítulo 4

OCHO MAGIAS

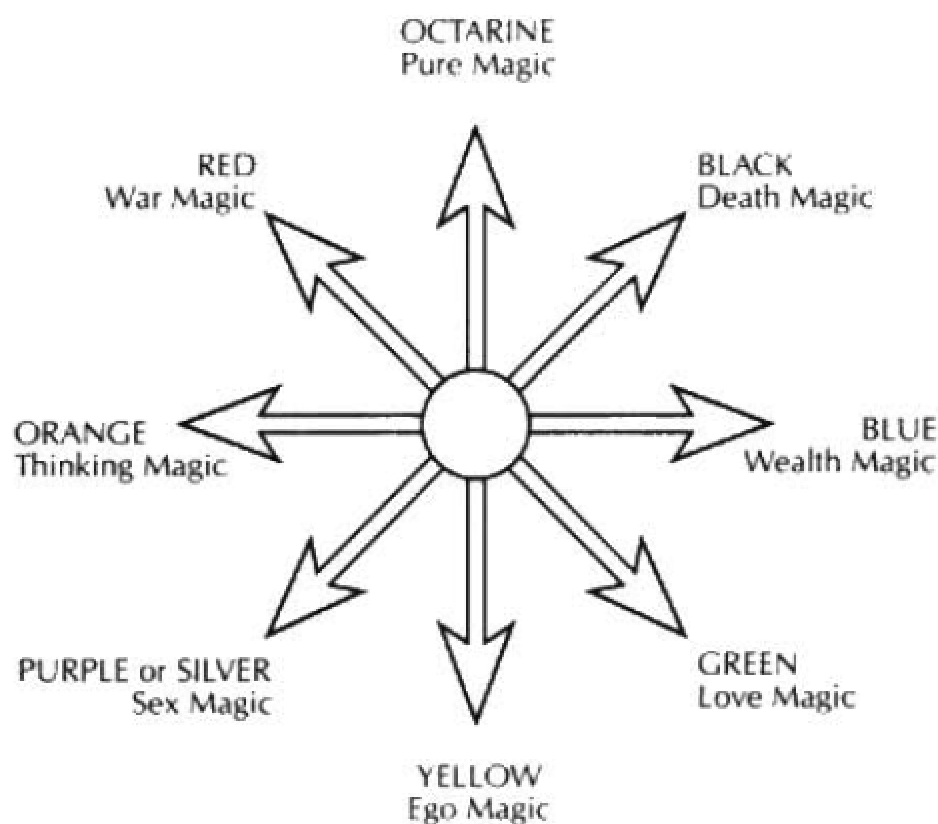
Nuestro aparato perceptivo - conceptual crea una división cuádruple de la división de la materia dentro del espacio, tiempo, masa y energía tautológica. Similarmente, nuestro instinto crea unidades en una octava división de la magia. Las ocho formas de magia son convencionalmente detonadas por colores teniendo un significado emocional.

Los ocho tipos de magias pueden ser atribuidos a los siete planetas clásicos, incluyendo Urano por Octarina. Sin embargo, en el caso de expandir los parámetros de que se puede intentar con otro tipo de forma de magia, tal atribución será largamente evitada. Las ocho formas de magia serán cada una consideradas en su turno.

MAGIA OCTARINA

Siguiendo la hipótesis de Pratchett, (y muchas cosas útiles que ha dicho en broma), los ocho colores del espectro, que, en la percepción de la magia personal, puede ser llamada Octarina. Para mí, esto es un particular sombra de electricidad de color purpurina. Mi mirada óptica más significante tiene todo lo ocurrido en este matiz, y visualizo el color de muchas de mis más importantes hechizos y sigilos en el astral. Antes de zarpar en un barco abierto hecho a mano a través del Mar Arábigo, fui engañado en aceptar un enorme y precioso rubí estrella por un mago en la India. Era de un tono exactamente Octarino. Durante el más violento tifón que jamás he visto, Me encontré gritando mis conjuros a Thor y Poseidón mientras me aferraba al bauprés cuando las olas montañosas se estrellaron contra el bote y los relámpagos de Octarina se estrellaron contra el mar a su alrededor. Mirando hacia atrás, parece un milagro que mi tripulación y yo y hayamos sobrevivido. He guardado la piedra Octarina, sin saber si me la pasaron como una maldición, una broma, una bendición, una prueba o todas estas cosas.

Otros magos perciben a la Octarina de otras formas. En mi percepción personal de la Octarina es probablemente una consecuencia del sexo (púrpura) y de la rabia (rojo) siendo la forma más efectiva de gnosis.



Los Colores de la Magia en la figura dicen que,

"Tú deberías buscar el color de la magia por ti mismo".

El poder Octarino es nuestra forma instintiva de manejar la magia, que, si le permitimos florecer, es capaz de crear al "yo mágico" o una personalidad en la psiquis, y una afinidad con varias formas de dioses mágicos. El yo mágico varia su naturaleza entre los magos, teniendo la característica en general de antinomianismo (la fe es todo y lo único necesario, también llamado: oposición a la ley) y desviación, con predilección por la manipulación y lo bizarro. El antinomianismo del yo mágico emerge particularmente desde el alejamiento de nuestra cultura de la magia. El yo mágico tiende a tomar un interés en cada cosa que no existe, o debería no existir, acorde a las consecuencias ordinarias de la realidad. Hacia el yo mágico, nada es antinatural – es un conjunto de infinitos significados. La desviación del yo mágico es una extensión natural de la habilidad de la mente que requiere la manipulación de lo que nunca fue visto. Las formas de los dioses del poder Octarino son esas que corresponden y están más cerca con las características del yo mágico, y son usualmente los más importantes modos de posesión de pura inspiración mágica del yo mágico. Baphomet, Pan, Odín, Loki, Tiamat, Ptah, Eris, Hécate, Babalon, Lilith e Ishtar son ejemplos de formas de dioses que pueden ser usados de esta manera.

Alternativamente el mago puede desear exponer una forma de dios-mago sobre una base puramente idiosincrática, en cuyo caso el simbolismo de la serpiente y el planeta Urano a menudo resultan puntos de partida útiles.

El mago puede invocar tales formas de dioses para la iluminación de varios aspectos del yo mágico, y varias para trabajar en la magia pura en lugar de la magia aplicada. La categoría de la magia pura incluye

tales actividades como el desarrollo de teorías mágicas, filosofías, y entrenamientos mágicos programados, la desviación de los sistemas simbólicos para el uso en la adivinación, hechizos y encantamientos, también la creación de un lenguaje mágico para propósitos similares. Vale la pena señalar aquí que los lenguajes mágicos del Caos ahora usualmente están escritos en V-Prime antes de la transliteración dentro de la forma barbárica mágica. V-Prime o lengua vernácula es simplemente tu lengua nativa en que todos los usos de todos los tiempos del verbo "ser" se omiten de acuerdo con la metafísica cuántica. Todos los sin sentido del trascendentalismo desaparecen de forma bastante natural una vez que se adopta esta táctica. No hay un ser, todo se está haciendo.

El poder Octarino es invocado para inspirar al yo mágico y para expandir los arcanos primarios del mago. Los arcanos primarios del mago consisten en símbolos fundamentales con los que tú interpretas e interactúas con la realidad (cualquier cosa que pueda asaltar la percepción) mágicamente. Estos símbolos podrían ser teorías o cábalas, obsesiones, armas mágicas, astrales o psíquicas, o incluso cualquier cosa que se relacione con la práctica de la magia generalmente – cualquiera no dedicada especialmente para uno de los otros poderes de la magia aplicada, cuyos símbolos forman el conjunto personal secundario de la magia.

Desde el punto de vista de la gnosis Octarina, el yo mágico debería ser capaz de percibir al yo de otros siete poderes, y ser capaz de ver su interrelación con el total del organismo. Así el poder Octarino trae algunas habilidades en la psiquiatría, que es la que se ajusta a la relación entre el yo y el organismo. Las diferencias básicas entre el yo y el organismo. Las diferencias básicas entre un mago y un civil es que en este último el poder Octarino es vestigial o rezagado. El modo normal de reposo o neutral de un civil corresponde a una expresión leve del poder amarillo que se considera como personalidad normal o ego. El yo mágico, es, sin embargo, plenamente consciente que esto es una de 8 herramientas que el organismo posee. Así, en un sentido, la personalidad normal del mago es una herramienta del yo mágico (e importante, viceversa). Esta realización nos da alguna ventaja sobre la gente ordinaria. Sin embargo, el desarrollo del yo mágico pronto se dará cuenta de que no es superior de otros yos en el que consiste el organismo, ya que hay muchas cosas que se pueden hacer que este no puede.

El desarrollo del poder Octarino a través de la filosofía y práctica de la magia tiende a promocionar al mago un segundo centro importante entre los seres para complementar el ego del poder amarillo. El despertar del poder Octarino es a veces “ser mordido por la serpiente”. Aquellos quienes han visto son generalmente tan fácilmente reconocibles entre sí como, por ejemplo, dos sobrevivientes de botes salvavidas.

Quizás uno de los grandes trucos de la habilidad de la mente es permitir al yo mágico y al ego bailar juntos dentro de la psiquis sin tener un conflicto. El mago que no puede disfrazarse como persona común o que no puede actuar independientemente de su propio ego, no es un mago en absoluto.

Sin embargo, el crecimiento de la Octarina, o de los 8 poderes del yo, y el descubrimiento del tipo de mago que quiere ser, y la identificación o síntesis de una forma de dios que lo representa, tiende a crear algo de un ser mutante, quien ha avanzado dentro del paradigma que otros pocos que son conscientes. No es fácil volver atrás una vez que se ha comenzado, aunque muchos han intentado abortar el viaje con varios narcóticos, incluido el misticismo. Es un peregrinaje hacia un destino desconocido, en que uno despierta sucesivamente en la pesadilla de otro, algunos parecen enormemente entretenidos en el momento. Hay mundos sin nosotros; el abismo es sólo la iniciación entre ambos.

La evocación de un servidor Octarino puede crear una herramienta invaluable para aquellos comprometidos en la investigación mágica. La función principal de tales entidades es usualmente asistir en el descubrimiento de una información y contactos muy útiles. Los resultados negativos deberían no ser ignorados aquí. El completo fracaso de un servidor muy bien preparado para recuperar la información acerca del hipotético Big Bang cósmico fue un factor que contribuyó en el desarrollo de la teoría de Fiat Nox, por ejemplo.

MAGIA NEGRA

Los programas muertos construyen dentro de nuestra genética y, por lo tanto, la estructura conductual y emocional es el precio que pagamos por la capacidad de reproducción sexual que sólo permite el cambio evolutivo. Sólo los organismos que se reproducen asexualmente, para replicar infinitas copias idénticas de sus formas muy simples, son inmortales. Dos conjuraciones con la energía oscura son particularmente interesantes para el mago – la selección de los hechizos de destrucción y de la evitación de la muerte prematura.

Son llamados rituales “chod” son rituales de ensayo de la muerte en que la muerte misma es invocada para manifestar sus conocimientos y visiones. Tradicionalmente concebido como una figura esquelética vestida de negro armada con una guadaña, el yo de la muerte está al tanto de los misterios del envejecimiento, la senescencia, la morbilidad, la necrosis, la entropía y la decadencia. A menudo también posee un sentido del humor irónico y cansado del mundo.

Rodeados con todos los símbolos y la parafernalia de la muerte, los magos invocan a la muerte misma en un ritual chod para uno de los propósitos, en primer lugar, la experiencia de la muerte y la gnosis negra que trae el conocimiento de que como se siente estar muerto, y así preparar al mago para resistir las manifestaciones de una muerte prematura, como si fuera, conocer al enemigo. Un demonio es sólo un dios actuando fuera de turno. En el curso de varios ritos de chod el mago puede experimentar un estilo chamánico por la invocación y la visualización de entidades y símbolos que son asociados con varias enfermedades, para practicar el baño de estas. Así la muerte tiene algunos usos médicos en diagnósticos mágicos y en adivinación.

En segundo lugar, la propia muerte puede ser invocada como un punto de ventaja desde los hechizos para la destrucción. En este caso la invocación toma la misma forma general pero la conjuración es usualmente llamada rito de entropía. Uno debería siempre mirar cualquier alternativa posible para ejercitar la magia destructiva, ya que ser obligado a usar la posición de tener que usarla es una posición de debilidad. En cada caso el mago debe plantar un mecanismo en el subconsciente por el cual el objetivo podría venir con dolor, y luego proyectarlo con la ayuda de un sigilo o tal vez de un servidor evocado. La magia entrópica trabaja enviando información hacia el objetivo que anima al comportamiento autodestructivo.

La magia entrópica difiere desde el combate mágico de la red la gnosis en varios aspectos importantes. La magia entrópica es siempre realizada con total sigilo en la fría furia de la gnosis negra saturnina. El objetivo es un ataque quirúrgico a sangre fría de los cuales el objetivo no recibe ninguna advertencia. El mago no está interesado en obtener una pelea simplemente en una matanza rápida y eficiente. La ventaja suprema de tales ataques es que ellos son raramente percibidos como tales, por los objetivos

que no tienen nada más que ellos mismos y ciegas oportunidades de culpar por los desastres que les suceden. Así los agresores escapan a la reacción de la magnificencia de la victoria. Sin embargo, una desventaja es que es bastante difícil presentar facturas a los clientes por los efectos que parecen ser debido enteramente a causas naturales.

La energía oscura de las formas de dios son legión; si la simple forma de un esqueleto encapuchado con guadaña no simboliza adecuadamente el ser de la muerte, entonces, tales formas como Caronte, Thanatos, Saturno, Chronos, Hécate, Hag, Átropos, Anubis, Yama y Kali pueden servir.

Los servidores de la energía oscura son raramente establecidos por un largo plazo de uso general, particularmente porque su uso es como sentirse extraño y en pedazos, porque ellos en ocasiones pueden ser peligrosos inclusos para su propio dueño, así ellos tienden a ser creados y enviados para una tarea específica.

MAGIA AZÚL

En la riqueza no se trata de ser moderado en términos de bienes sino en términos de control sobre la gente y el material y así últimamente de tu propia experiencia, el dinero es un concepto abstracto usado para cuantificar la actividad económica, así la riqueza es una medida de cómo puedes controlar tus experiencias con el dinero. Asumiendo que esto podría variar, lo emocionante, inusual y las experiencias estimulantes son preferibles para los aburridos, luego el problema principal para la mayoría de la gente es encontrar una alta y eficiente forma de ganar dinero que tenga las cualidades agradables anteriores. El objetivo de la magia de curación es establecer un largo camino de negocios que permite agradables experiencias en las etapas de entrada y salida. Esto exige lo que se llama la conciencia del dinero. El dinero ha adquirido todas las características de un ser espiritual, es invisible e intangible; monedas, billetes y números electrónicos no son dinero. Ellos son simplemente representaciones o talismanes de algo que la economía no puede definir coherentemente. Aún, a pesar de que es intangible e invisible, puede crear efectos poderosos en la realidad. El dinero tiene su propia personalidad y gustos idiosincrásicos, evita a los que lo blasfeman, y fluye hacia aquellos que lo tratan de la manera que le gusta. En un ambiente adecuado incluso se reproducirá. La naturaleza del espíritu del dinero es el movimiento; al dinero le gusta moverse. Si se guarda y no se usa, muere lentamente. El dinero así prefiere manifestarse como un volumen de negocios en lugar de como activos no explotados. El excedente de dinero para un placer inmediato debe reinvertirse como una evocación adicional, pero los que realmente tienen conciencia del dinero encuentran que incluso sus placeres hacen más dinero para ellos. La conciencia del dinero se paga para disfrutarla. Los que tienen conciencia del dinero son por naturaleza generosos. Ofréceles una inversión interesante y te ofrecerán una fortuna. Simplemente no pida pequeños folletos en efectivo.

El logro de la conciencia del dinero y la Invocación del yo de la riqueza consiste en la adquisición de un conocimiento profundo de las predilecciones del espíritu del dinero y una exploración exhaustiva de los deseos personales. Cuando ambas han sido entendidas, la verdadera riqueza se manifiesta sin esfuerzo.

Tales invocaciones deben ser manejadas con cuidado. La gnosis azul de la riqueza y el deseo crea demonios tan rápido como dioses. Muchos sucesos contemporáneos y entrenamiento en seminarios de ventas se concentran en crear un deseo histérico por juntar dinero con un deseo igualmente

hipertrofiado por los meros símbolos de la riqueza en lugar de las experiencias que realmente quieren los apostadores. Trabajar como un maníaco poseído todo el día por el cuestionable placer de tomarse el champán vintage cerca del olvido todas las noches, es haber perdido el punto por completo y haber entrado en una condición de anti-riqueza. Sin embargo, la mayoría de la gente que es pobre en las sociedades relativamente libres donde otros son ricos, deben su pobreza a una falta de comprensión de cómo se comporta el dinero o a los sentimientos negativos que tienden a rechazarlo. No se requiere ni inteligencia ni capital en gran medida de inversión para volverse rico. La popularidad de los cuentos acerca de la miseria y las desgracias del rico es testimonio de los mitos ridículos predominantes acerca del pobre de que el rico es infeliz. Antes de comenzar a trabajar la magia azul, es esencial examinar seriamente todos los pensamientos y sentimientos negativos acerca del dinero y exorcizarlos. La mayoría de la gente que gana la lotería es pobre, y sólo los pobres entran a jugar regularmente, y un par de años más tarde no logran tener nada que mostrar. Es como si alguna fuerza subconsciente de alguna manera se librara de algo que sintieron que realmente no merecían o no querían. Las personas tienden a tener el grado de riqueza que cree profundamente que deberían tener. La magia azúl es la modificación de la creencia a través de un ritual de promulgación de creencias alternativas.

El ritual de magia azúl debe necesariamente envolver exorcismos de actitudes negativas hacia la riqueza, Exploraciones adivinatorias de tus deseos más profundos e invocaciones del yo de la riqueza y del espíritu del dinero durante el cual el nivel de la riqueza del subconsciente es ajustado por un ritual de expresión de un valor, y se hacen afirmaciones de nuevos proyectos para la inversión de recursos y esfuerzos. Los Himnos y encantamientos para el dinero pueden ser deliberados. Los cheques para sumas asombrosas pueden escribirse para usted y los deseos pueden ser proclamados y visualizados. Varias formas de dioses tradicionales con un aspecto de prosperidad pueden expresar la riqueza, como Júpiter, Zeus, el mítico Midas y Croesus.

Los hechizos para obtener dinero de forma simple son raramente usados en la magia azúl moderna. La tendencia de estos días es diseñar hechizos para mejorar los esquemas diseñados para hacer dinero. Si tú fallas para proveer el mecanismo a través del cual el dinero se manifiesta, entonces, o bien no pasará nada o el hechizo se hará realidad por medios extraños, como un legado de la prematura muerte de un pariente muy querido. Seriamente la magia azúl nunca es intentada por las formas convencionales de juego. Los juegos convencionales son una forma cara de comprar experiencias que no tienen nada que hacer que incrementar la riqueza. La magia azul es una inversión material que esta cuidadosamente calculada. Cualquiera, pero no un tonto debería ser capaz de idear una inversión que ofrece mejores probabilidades que las formas convencionales de juego.

MAGIA ROJA

Tan pronto como la humanidad desarrolló la organización y las armas tecnológicas para derrotar al principal depredador y competidor, parece tener trabajado un feroz mecanismo de selección para sí mismo en forma de guerra interna. Muchas de las cualidades que nosotros consideramos como marca de nuestro éxito evolutivo, tales como nuestros pulgares opuestos y las habilidades de manejo de las herramientas, nuestra capacidad de comunicación por sonido, nuestra postura erguida, y nuestra capacidad de dar y recibir comandos y disciplina, donde casi ciertamente seleccionamos durante el milenio un armado conflicto organizado entre las bandas de humanos. Nuestra moralidad refleja nuestra sangrienta historia, por mientras es tabú atacar a los miembros de la nuestra misma tribu, nos

recuerda nuestro deber de atacar a los extranjeros. El sólo debate es sobre quién constituye nuestra propia tribu. Cuando el entusiasmo por una guerra es limitado, nosotros ideamos deportes y juegos donde expresamos nuestra agresión. De todo el espíritu y la terminología del deporte es evidente, sólo es una guerra con reglas.

Sin embargo, no debe suponerse que una guerra es completamente sin reglas. Una guerra es una pelea para mejorar nuestra posición negociadora; en una guerra el grupo enemigo es un recurso por el que nosotros deseamos obtener alguna medida de control. Las guerras son peleas para intimidar a los adversarios. No para exterminarlos. El genocidio no es una guerra.

La estructura y la conducta de las guerras reflejan la "pelea o volar" es un programa construido dentro de nuestro sistema nervioso. En una batalla el objetivo es intimidar al enemigo para expulsarlo de la pelea y mandarlo a volar. Así asumiendo que hay suficiente igualdad de fuerza para crear una pelea parecen valer la pena para ambas partes, la moral es un factor decisivo en conflicto. En efecto, es el factor decisivo virtualmente en cualquier interhumana competitiva, deportes, o encuentro militar.

La magia roja tiene dos aspectos, el primero es la invocación de la vitalidad, agresión y moral para sostenernos en cualquier conflicto desde la vida en general hasta una guerra; en segundo lugar, la conducta de un combate mágico. Una variedad de formas de dioses que existen en la propia guerra puede ser expresado, ya sea hibrido o una pura idiosincrática forma de trabajo. Ares, Ishtar, Ogoun, Thor, Mars, Mithras y Horus, en particular son frecuentemente usados. El simbolismo contemporáneo no debería ser descuidado. Las armas de fuego y explosivos son bienvenidas a la gnosis roja como espadas y lanzas. Los tambores son virtualmente indispensables. Los sigilos dibujados en líquidos inflamables se deben realizar sobre círculos que estén en llamas, ya que así resulta más fácil realizar una invocación.

El combate mágico usualmente es practicado abiertamente con un adversario siendo públicamente amenazado y maldecido, o realizando el mismo un talismán, un hechizo o una runa. Lo principal es la intimidación y control del adversario, debe hacerse lo más paranoico posible e informar del origen del ataque. De lo contrario, la magia de combate toma la misma forma general que la utilizada en los ritos de Entropía, con sigilos y servidores llevando información autodestructiva hacia el objetivo, aunque con intenciones subletales.

Sin embargo, la verdadera habilidad de la magia roja es poder presentar un encanto tan abrumador de la vitalidad personal, la moral y el potencial de la generación anterior que nunca se requiere el ejercicio de la magia de combate.

MAGIA AMARILLA

La mayoría de los textos existentes sobre lo que es tradicionalmente llamado "magia solar", se contradicen o sufren una confusión interna. Los comentarios astrológicos sobre poseer poderes del sol son cerca de las cosas más sin sentido e idiotas que una disciplina puede producir. Esto es porque la energía amarilla tiene cuatro distintas pero relacionadas formas de manifestación con la psiquis esta división cuádruple tiene inmensos problemas en la psicología, donde varios colegios escogen enfatizar uno en particular e ignoran aquellos que otros colegios han utilizado.

Los cuatro aspectos pueden ser caracterizados como lo siguiente, en primer lugar, el ego – o autoimagen – que es simplemente el modelo que la mente tiene de la personalidad en general, pero excluyendo el patrón más extremo de los comportamientos del que es capaz el yo. En segundo lugar, el carisma, que es el grado de autoconfianza que una persona proyecta hacia otros. En tercer lugar, algo para lo que no hay un simple termino en inglés, pero que puede ser llamado creatividad para hacer reír. En cuarto lugar, El impulso a la afirmación y al dominio. Todas estas cosas con manifestaciones de la energía amarilla; sin embargo, su relativo énfasis varía mucho entre los individuos.

El éxito en la mayoría de las sociedades humanas usualmente resulta desde una hábil expresión de la energía amarilla. La fuerza de la energía amarilla en un individuo parece soportar una directa relación para la elevación de las hormonas sexuales como la testosterona en ambos sexos; aunque esta expresión depende del personal psicológico, hay una interacción compleja entre los niveles de testosterona, la autoimagen, la creatividad, el estatus social y los impulsos sexuales, incluso si no están expresados. En términos esotéricos, la luna es el poder secreto detrás del sol, como la mayoría de las brujas realizan instintivamente, y la mayoría de los magos los descubren tarde o temprano. El ego gradualmente acrecienta a través de los accidentes de la infancia y la adolescencia, y en la ausencia de experiencias particularmente después de eso, sigue siendo constante incluso si contiene grandes elementos disfuncionales. Cualquier tipo de invocación debería hacer alguna diferencia sobre el ego, pero el trabajo directo puede lograrse mejor. Varios trucos están involucrados aquí. El reconocimiento del ego implica que el cambio es posible. Sólo aquellos que realizan su propia personalidad, más bien que consiste en una personalidad, pueden modificarla. Para la mayoría de la gente, una preparación de un inventario detallado de su propia personalidad es una muy difícil e inquietante actividad. Una vez que está hecho, es usualmente fácil decidir qué cambio es despreciable.

Los cambios del ego o de la autoimagen o de la personalidad por la magia son clasificados como trabajos de iluminación y son principalmente cumplidos por los hechizos e invocaciones retroactivos. Los hechizos retroactivos en este caso consisten en una reescritura de nuestra historia personal. Como nuestra historia largamente define nuestro futuro, nosotros podremos cambiar nuestro futuro redefiniendo nuestro pasado. Todo el mundo tiene alguna capacidad de reinterpretar cosas que son consideradas mal salidas en el pasado en una luz más favorable, pero la mayoría no logra seguir el proceso al máximo. No podemos eliminar memorias ni desactivarlas, pero por un esfuerzo de la visualización y de la imaginación podemos escribir en formar paralela, habilitando memorias que también han sucedido, para neutralizar las originales. Nosotros podemos también, en lo posible, modificar cualquier evidencia de recuerdo psíquico que favorece a la debilitación de la memoria.

Las invocaciones para modificar el ego son rituales de encantamientos y personificaciones de un nuevo deseo de cualidades. La atención debería ser dada para cambiar planes de vestido, tonos de habla, gesticulaciones, formas y posturas corporales que serán el mejor traje del nuevo ego. Una nueva maniobra del frecuentemente en la magia amarilla es usada para practicar las manifestaciones de una personalidad alternativa con un específico gatillado mnemotécnico, tal como la transferencia de un nuevo anillo desde un dedo a otro.

Varias formas de dioses como RA, Helios, Mithras, Apollo y Baldur son muy usados para estructurar manifestaciones del ego, y para experimentar con otras tres cualidades de la magia amarilla.

El carisma, la proyección de un aura de autoconfianza, está basado de un truco simple. Después de un corto tiempo, no hay diferencia para nada entre la pretensión y la actual autoconfianza. Cualquiera que

desee remediar un lapso de confidencia y carisma, e incertidumbre como comenzar a pretender estas cualidades, debe pasar un día o dos fingiendo absolutamente desde cero su auto confianza y rápidamente revelara si ambas fueron efectivas de pretender y de los pensamientos específicos, palabras, gestos, y posturas requeridas para proyectar una pretensión.

La risa y la creatividad no son inmediatamente reveladas, pero el humor depende sobre el forjar repentinamente de una nueva conexión entre disparar conceptos, y nosotros reiremos de nuestra propia creatividad en forjar la conexión. Exactamente la misma forma de generosidad emergerá de otras formas de actividad creativa, y si por dentro viene repentinamente, resultará una risa. Si nosotros no nos reímos cuando vemos una brillante pieza de matemáticas, entonces es porque nosotros no entendimos realmente. También toma un lado positivo en la autoestima cuando te ríes de algo creativamente gracioso. Las personas con baja autoestima tienden sólo a reírse del humor destructivo y de las cosas desafortunadas de otros, si es que se ríen del todo.

La risa es a menudo un factor importante en las invocaciones de formas de dioses en la magia amarilla. Solemnemente no es un prerrequisito para un ritual. La risa es también una muy necesaria táctica para desviar la atención de la consciencia de los sigilos o de otras conjuraciones mágicas una vez que hemos terminado de trabajar con ellas. La deliberación forzada de una risa histórica puede parecer una absurda forma de terminar un encantamiento o una invocación, pero se ha encontrado que es notablemente efectivo en la práctica. Esta es otra forma de artimaña de las maniobras de la mente que impiden una deliberación consciente.

El orden jerárquico en la mayoría de los grupos de animales sociales es usualmente inmediatamente obvio para nosotros, y para los mismos animales. Sin embargo, dentro de nuestra sociedad, tales jerarquías de dominancia son igualmente prevalentes en todos los grupos sociales, aunque hacemos todo lo posible para disfrazarnos de nosotros mismos. La situación humana es además complicada por nuestra tendencia a pertenecer a muchos grupos sociales en que nosotros tenemos diferentes grados de estatus social, y ese estatus es a menudo particularmente dependiente sobre habilidades especiales aparte de las demostraciones de fuerza desnuda.

Sin embargo, asumiendo que una persona puede parecer competente en una habilidad especial que es requerida en un grupo social, la posición de esa persona en el grupo dependerá casi completamente del grado de aserción y dominancia que esa persona exhiba. Esto es básicamente exhibirse a través de un comportamiento no verbal que todo el mundo entiende instintivamente o de modo subconsciente pero que la mayoría de la gente no logra entender racionalmente. Como una consecuencia, ellos no pueden manipularlo deliberadamente. El típico comportamiento dominante involucra el hablar fuerte y despacio, usando mucho contacto visual, interrumpiendo el discurso de otros resistiéndose a ser interrumpido por otros, manteniendo una postura recta de amenaza oculta, invadiendo el espacio personal de otros mientras se resiste a que le hagan lo mismo, y ubicándose estratégicamente en cualquier espacio para llamar la atención. En la cultura donde tocar es frecuente, el dominante siempre es quien lo inicia, o lo rechaza deliberadamente. De cualquier manera, ellos lo controlan.

El comportamiento sumiso es por supuesto lo contrario a lo anterior, y aparece casi espontáneamente en forma de respuesta exitosa de la dominancia de otros. Hay una forma bidireccional de interactuar entre el comportamiento dominante y los niveles de hormonas. Si los niveles cambian por razones médicas, entonces el comportamiento tiende a cambiar, pero más importante, desde un punto de vista mágico, un cambio deliberado del comportamiento puede modificar el nivel de las hormonas. Fingir

hasta que lo consigas. No hay nada particularmente oculto acerca de la forma que algunas personas pueden controlar a otras. Simplemente no nos damos cuenta de cómo se hace porque casi todas las señales de comportamiento involucradas se intercambian de manera subconsciente. Las señales de dominancia no tienden a trabajar si los destinatarios lo perciben. En la mayoría de las situaciones ellos deben entregarse sutilmente y con intensidad cada vez mayor. En algunas pocas situaciones donde tales señales son intercambiadas deliberadamente es en las jerarquías militares, pero esto sólo es posible debido a la inmensa capacidad de dominación física directa que exhiben tales sistemas. Romper las reglas formales no verbales de comunicación con un oficial y el oficial tiene un sargento que inculca algún tipo de sumisión por medios directos. Eventualmente la forma de las reglas comienza a internalizarse y a funcionar automáticamente, permitiendo suficiente obediencia para permitir el sacrificio masivo y la matanza. La energía amarilla es la raíz de la mejor y lo peor de lo que nosotros somos capaces.

MAGIA VERDE

Inevitablemente hay una considerable superposición en lo que está escrito en la magia popular de los libros sobre los asuntos del amor y de la magia sexual lunar. Por consiguiente, una nomenclatura planetaria ha sido largamente evitada en este texto. Sin embargo, la magia del amor es frecuentemente realizada en soporte de los objetivos sexuales, este capítulo se limitará así mismo a las artes de hacer a otras personas amigables, leales, y afectivas para sí mismas.

Los amigos son probablemente nuestros más activos. Mi agenda de direcciones es fácilmente mi más apreciable posesión. Como una atracción erótica, es necesario primero gustarte a ti mismo antes que a otros. Esta habilidad puede ser mejorada apropiadamente a través de las invocaciones de la magia verde. La mayoría de la gente encuentra fácil obtener amistad de otras personas que les gusta a ellos mismos; pero haciendo que la gente sea amigable quienes no están dispuestas a hacer amistad con nosotros, o hacer que las personas que no nos gustan sean amigables con nosotros, son habilidades valiosas. Una amistad no correspondida es una discapacidad sólo para la persona que la ofrece.

Las invocaciones de la energía verde deberían comenzar con el amor propio; un intento para ver el lado hermoso de cada cosa de la que consistimos, y luego proceder dentro de una afirmación de un ritual de la belleza y la capacidad de amar todas las cosas y a la gente. Las adecuadas formas de dioses para el amor propio incluyen a Venus, Afrodita, y al mítico Narciso, quien en el mito refleja un cierto prejuicio en contra de este tipo de invocación.

Con la gnosis verde, los hechizos para hacer amigos pueden ser lanzados por un simple encantamiento o por el uso de entidades creadas para este propósito. Sin embargo, es en reuniones cara a cara que las habilidades empáticas estimuladas por la invocación funcionan de manera más efectiva. A parte de las obvias maneras de mostrar interés en cada objetivo tiene que decir y afirmar y simpatizar con la mayoría, hay otro factor crítico llamado “coincidencia de comportamiento,” que usualmente toma lugar inconscientemente. Básicamente, en la ausencia de posturas abiertamente hostiles por parte del objetivo, debemos tratar de emparejar el comportamiento no verbal del objetivo precisamente. Sentarse o pararse en una postura corporal idéntica, hacer los mismos movimientos, usar el mismo contacto visual, y hablar de forma similar. Como con el comportamiento dominante, tales signos sólo trabajan si no han sido percibidos conscientemente por el beneficiario. No te muevas hacia los

movimientos del objetivo, posturas inmediatamente. Es también esencial tratar de igualar el comportamiento verbal y comunicar con el mismo nivel de inteligencia, estatus social y el sentido del humor como objetivo.

Antes de hacerme rico, yo solía practicar estas habilidades como cuando se hace un autostop, pronto, incluso la gente que yo encontraba bastante horrible me compraba comida. La empatía te llevará a cualquier parte.

MAGIA NARANJA

La charlatanería, los trucos, vivir por tu ingenio y pensar rápido sobre que tus pies son la esencia de la energía naranja. Estas habilidades mercuriales están tradicionalmente asociadas con la forma de los dioses que actúan como patrones de doctores, magos, jugadores y ladrones. Sin embargo, la profesión de la medicina ahora parcialmente disociada de la charlatanería desde que los doctores fueron descubriendo los antibióticos y la cirugía higiénica actualmente funciona. Aunque, cerca del 80% de las medicinas siguen siendo básicamente placebos, y la profesión sigue reteniendo el atributo mercurial por su emblema. Similarmente la profesión de la magia comienza a ser menos dependiente de la charlatanería con el descubrimiento de la probabilidad cuántica de la naturaleza de los encantamientos, adivinación y el abandono virtual de la alquimia clásica y la astrología. La magia pura es ahora mejor descrita como una expresión del poder Octarino, teniendo un carácter Uraniano. Sin embargo, la charlatanería comenzó a tener un lugar dentro de la magia y la medicina. No debemos olvidar que todos los trucos de conjuros fueron parte de los chamanes, el mago restaura milagrosamente el repertorio de calentamiento en el que el mago recupera milagrosamente algo para que el público esté de buen humor antes de que comience el asunto serio de la curación con placebo. En la forma clásica el mago pone un conejo muerto en un sombrero antes de sacar uno vivo.

A la lista de profesiones que se basan en gran medida en la energía naranja, se debe agregar un vendedor, un engañador de confianza, un corredor de bolsa y, de hecho, cualquier profesión con un índice de ataque cardíaco extremo. El motivo de la energía naranja en la gnosis es básicamente el miedo, una especie de miedo que hace no inhibir al usuario, pero crea un extraordinario y rápido nerviosismo que produce rápidos movimientos y respuestas en rincones estrechos.

La glorificación del yo-ingenio es la capacidad de entrar en ese estado de sobre marcha mental en el que la respuesta rápida siempre está próxima. Esta habilidad es paradójicamente suficiente, creada por el no pensamiento de hacer pensar, sino más bien permitiendo que la ansiedad paralice parcialmente los procesos inhibitorios en sí mismos, de modo que el subconsciente pueda lanzar una respuesta rápida sin una deliberación consciente.

Las invocaciones de la energía naranja son las mejores deliberaciones de una, y la gnosis puede ser profundizada por el desempeño de tareas mentalmente exigentes, como sumar grandes listas de números en su cabeza, o rasgar sobres abiertos que contienen preguntas difíciles y responderlos al instante; estas actividades deben persistir hasta que se logre un avance en la experiencia de pensar sin deliberaciones. Se pueden usar formas divinas variadas para dar forma al ingenio. Hermes, Loki, Coyote el Tramposo y el Mercurio romano a menudo son empacados.

La energía naranja es usualmente limitada para invocaciones designadas para mejorar el ingenio rápido en actividades seculares como el juego, el crimen, y búsquedas intelectuales. La Hipótesis del Fiat Nox, por ejemplo, vienen juntos para mí en la semana siguiendo una particularmente efectiva invocación de mercurio usando las técnicas anteriores. Los encantamientos e invocaciones realizados posteriormente de una invocación de la gnosis naranja raramente pueden parecer dar resultados efectivos como la invocación en sí, en mi experiencia.

Quizás algo puede ser dicho acerca del crimen y del juego para los beneficios de aquellos exaltados quienes pueden malinterpretar que se puede hacer con la energía naranja en apoyo a tales actividades. El robo es ridículamente fácil si se realiza metódicamente, sin embargo, la mayoría de los ladrones quedan atrapados después de un tiempo porque se vuelven adictos a la ansiedad, que experimentan como emoción, y comienzan a correr riesgos para incinerarla. El ladrón novato que, en un estado de extrema ansiedad, toma algo en una situación de riesgo cero, por supuesto no queda atrapado. Y tampoco lo hace el profesional. Sin embargo, hay pocos profesionales cuidadosos porque hay maneras mucho más fáciles de ganar dinero en la mayoría de las sociedades para las personas con ese tipo de capacidad. La gran mayoría de los ladrones, sin embargo, siempre manejan para encontrar alguna forma de incriminarse, porque una vez la ansiedad del robo se desvanece, sólo queda la ansiedad del castigo. Esos ingeniosos y lo suficientemente geniales como para que un ladrón tenga éxito pueden fácilmente obtener más de la venta. Hay tres tipos de jugador persistente. Los perdedores dan cuenta de dos tipos. Están aquellos adictos a su propia arrogancia, que sólo tienen que demostrar que pueden vencer al azar o las probabilidades establecidas por los organizadores. También están los adictos a la ansiedad de perder. Incluso si ganan, invariablemente lo vuelven a tirar poco después. Luego están los ganadores. Estas personas no están apostando en absoluto, ya sea porque están organizando las probabilidades y las apuestas, o porque tienen información privilegiada, o porque están haciendo trampa. Esta es la verdadera magia naranja. El póquer no es un juego de azar si se juega con habilidad, y el juego con habilidad incluye no jugar contra personas de la misma categoría o habilidad superior, o personas con un Smith & Wesson a tus cuatro ases. La mayoría de las formas convencionales de juego se configuran de tal manera que el uso de cualquier cosa, excepto de las formas más extremas de poder psíquico, hará poca diferencia. No me molestaría en apostar a las probabilidades que había reducido de cien a uno a simplemente sesenta a uno. Sin embargo, ciertos resultados obtenidos utilizando doble ciego-presciencia con carreras de caballos muestran potencial alentador.

MAGIA PÚRPURA

Una gran proporción de todos los cultos a lo largo de la historia han compartido una característica particular. Han sido dirigidos por un hombre carismático capaz de persuadir a las mujeres para que dispensen libremente favores sexuales a otros hombres. Cuando uno comienza a mirar, esta característica es sorprendentemente común a muchos cultos antiguos, sectas cismáticas monoteístas y grupos esotéricos modernos. Muchos, si no la mayoría, de los adeptos pasados y presentes fueron, o son, maestros de obras. El mecanismo es bastante simple; paga a las mujeres en la grabación de la espiritualidad para servir a los hombres que te pagan con la adulación y acepta tus enseñanzas como un efecto secundario. La adulación de los hombres aumenta tu carisma con las mujeres. Creando un bucle de retroalimentación positiva. Puede ser una buena fuente de ingresos hasta que la vejez o una redada policial alcance a la empresa. El otro peligro es, por supuesto, que las mujeres, y finalmente los

hombres, puede llegar a sentir que los cambios constantes de los socios van en contra de sus intereses a largo plazo de seguridad emocional y reproducción. El volumen de negocios en tales cultos puede ser alto, con adultos jóvenes que reemplazan constantemente a aquellos que se acercan a la mediana edad temprana. Pocas religiones o cultos carecen de una enseñanza sexual, ya que cualquier enseñanza proporciona un poderoso nivel de control. La gran mayoría de los más duraderos y las religiones establecidas comercian en una supresión del llamado amor libre. Esto paga dividendos considerables, también. Las posiciones de las mujeres se vuelven más seguras, y los hombres saben quiénes son sus hijos. Naturalmente, el adulterio y la prostitución florecen en tales condiciones porque algunas personas siempre quieren algo más de lo que la monogamia de toda la vida tiene para ofrecer. Entonces es bastante cierto que los burdeles están construidos con los ladrillos de la religión. Indirectamente así con las religiones convencionales, directamente así con muchos cultos.

Todo esto plantea la pregunta de por qué las personas tienen tanto apetito por querer que se les diga qué hacer con su sexualidad. ¿Por qué las personas tienen que buscar una justificación esotérica y metafísica de lo que quieren hacer? ¿Por qué es tan fácil ganarse la vida vendiendo agua por el río?

La respuesta, parece, ser que la sexualidad humana tiene una función de insatisfacción incorporada de origen evolutivo. Nuestro comportamiento sexual está parcialmente controlado por la genética. Esos genes con mayor probabilidad de sobrevivir y prosperar son aquellos que en las mujeres fomentan la captura permanente del hombre más poderoso disponible y ocasionalmente (clandestino) con un compañero más poderoso que puede estar disponible temporalmente. Mientras que, en el hombre, los genes que tienen más probabilidades de prosperar son aquellos que fomentan la impregnación de un número tan grande de mujeres como él puede admitir, y tal vez algunas de ellas, a sabiendas de lo que otros hombres apoyan. Es interesante notar que sólo en la hembra humana se oculta el celo. En todos los otros en todas las demás mamilas, el tiempo fértil se hace bastante obvio. Esto parece haber evolucionado para permitir, paradójicamente, tanto el adulterio como el aumento del vínculo de pareja a través del sexo en momentos en que es reproductivamente inútil. La base económica de cualquier sociedad en particular generalmente proporcionará cierta presión a favor de un tipo particular de sexualidad, y esta presión se codificará como moralidad que inevitablemente entrará en conflicto con las presiones biológicas. Así reina la confusión, porque nada es perpetuamente satisfactorio. El celibato es insatisfactorio, la masturbación insatisfactoria, la monogamia insatisfactoria. el adulterio es insatisfactorio, la poligamia y la palabrería son insatisfactorias y, presumiblemente, la homosexualidad es insatisfactoria, si el frenético carrusel de los intercambios de compañeros en esa disciplina es algo para pasar, nada en el espectro de posibles sexualidades brinda una solución perfecta a largo plazo, pero este es el precio que pagamos por ocupar el apogeo de la evolución de los mamíferos. Gran parte de nuestro arte, cultura, política y tecnología surge precisamente de nuestros logros sexuales, miedos, deseos e insatisfacciones. Una sociedad sexualmente en paz consigo misma presentaría un espectro muy aburrido. Generalmente, si no es invariable, la creatividad y los logros personales son directamente proporcionales a la agitación sexual personal. Esta es una de las más grandes, pero no reconocidas técnicas de magia sexual. Inspírate con la máxima confusión y la confusión sexual si realmente quieres saber de qué se trata en otros campos. Una vida sexual tempestuosa no es un efecto secundario de ser un gran artista, por ejemplo. Más bien, es el efecto secundario del arte de una vida sexual tempestuosa. Una religión fanática no crea las supresiones del celibato. Son las tensiones del celibato las que crean una religión fanática. La homosexualidad no es un efecto secundario de la vida del cuartel entre las

tropas de choque suicidas de élite. La homosexualidad crea tropas de choque suicida de élite en primer lugar.

La Musa, la fuente hipotética de inspiración, generalmente representada en términos sexuales, es la Musa sólo cuando tu relación con ella es inestable. Sin duda alguna, cada posible pronunciamiento moral sobre el comportamiento sexual se ha dado un millón de veces antes, y sería impropio para un Caoísta volver a enfatizar algo de eso. Sin embargo, una cosa parece razonablemente cierta. Cualquier forma de sexualidad invoca toda la gama de éxtasis, disgusto, miedo, deleite, aburrimiento, ira, amor, celos, rabia. Autocompasión, euforia y confusión. Son estas cosas que nos hacen humanos y en ocasiones sobrehumanos. Intentar trascenderlos es hacerte menos que humano, no más. La intensidad de la experiencia es la clave para estar realmente vivo y, dada la opción, prefiero hacerlo a través del amor que la guerra en cualquier momento.

Una vida sexual aburrida crea a una persona aburrida, pocas personas manejan un logro de grandeza en cualquier campo sin la propulsión de una turbulencia sexual emocional. Es el mayor secreto de la magia sexual, los dos menores secretos envuelven la función del orgasmo como gnosis y la proyección de glamores sexuales.

Cualquier retención en la mente consciente del orgasmo tiende a bajar dentro del subconsciente. Las anormalidades sexuales pueden ser rápidamente implantadas o removidas por este método. Los sigilos orgásmicos para los encantamientos o evocaciones pueden ser empoderados incluso por una visualización o por mirar el sigilo pegado a la frente de su compañero, por ejemplo. Sin embargo, este tipo de trabajo a menudo es más convenientemente realizado de forma auto-eróticamente. Aunque la gnosis se ofrece por un orgasmo puede en teoría ser usado en soporte de cualquier objetivo mágico, es generalmente imprudente usarlo de forma entrópica o en un combate mágico. Ningún hechizo está totalmente aislado dentro del subconsciente, y cualquier fuga que ocurra puede implantar asociaciones bastante perjudiciales con la sexualidad. En un orgasmo una invocación puede ser activada, esta operación es particularmente efectiva si cada compañero asume una forma de dios. Los momentos posteriores al orgasmo son un momento útil para la búsqueda de la visión adivinatoria. La actividad sexual prolongada también puede llevar a etapas de trance útiles en la adivinación visual y oracular o estados oraculares de posesión en la invocación. La proyección del glamur sexual con el propósito de atraer a otros depende de mucho más que la simple apariencia física. Algunas de las personas más convencionalmente bonitas carecen por completo, mientras que algunas de las más simples disfrutan de sus beneficios hasta el límite.

Para ser atractivo para otra persona, debes ofrecer algo que sea un reflejo de parte de ellos mismos. Si la oferta se vuelve recíproca, entonces puede conducir a ese sentido de finalización que se celebra más fácilmente mediante la intimidad física. En la mayoría de las culturas, es convencional que el hombre muestre un exterior público duro y que la mujer muestre una persona más suave, pero en un encuentro sexual cada uno tratará de revelar sus factores ocultos. El hombre buscará demostrar que puede ser compasivo y vulnerable, así como poderoso, mientras que la mujer busca mostrar su interior. Fuerza detrás de los signos externos y señales de receptividad pasiva. Las personalidades incompletas, como las que son el machismo hasta el núcleo, o consisten en el polo opuesto a esto, nunca son atractivas sexualmente para nadie, excepto en el sentido más transitorio.

Así, los filósofos del amor han llegado a identificar cierta androginia en cualquiera de los dos sexos como un componente importante de la atracción. Algunos han tomado la licencia poética para expresar lo

pintoresco. Lo ideal es que el hombre tenga un alma femenina y la mujer un alma masculina. Esto refleja la verdad de que para ser atractivo para los demás, primero debes sentirte atraído por ti mismo. Pasar unas horas practicando ser atractivo frente a un espejo es un ejercicio valioso. Si no puedes sentirte ni un poco emocionado contigo mismo, entonces no esperes que nadie más se emocione demasiado.

La técnica de la mirada lunar es a menudo efectiva. Básicamente cierras brevemente los ojos. Momentáneamente visualiza una luna creciente de plata detrás de tus ojos – con los cuernos de la luna proyecta hacia afuera al lado de tu cabeza y detrás de tus ojos. Luego mira a los ojos de un potencial amante mientras visualizas un plateado y resplandor de astilla que emite de tus ojos a los suyos. Esta maniobra también tiene el efecto de dilatar las pupilas y generalmente causa una sonrisa involuntaria. Ambas son señales sexuales universales, la primera de las cuales actúa de manera subconsciente.

Es generalmente imprudente lanzar un hechizo para la atracción de un compañero en específico. Es mejor conjurar para un socio adecuado en general para ti u otros. Tu subconsciente usualmente tiene una apreciación mucho más sutil de quién es realmente adecuado.

La magia sexual está tradicionalmente asociada con los colores púrpuras (de la pasión) y el gris (de la luna). Sin embargo, la efectividad de la ropa negra como una señal sexual o no sexual depende sobre el estilo y corte, mostrar que es negro, en una sensación, el secreto del color del sexo refleja las relaciones biológicas y psicológicas entre el sexo y la muerte.

RITOS DE UNA NATURALEZA MIXTA

La energía amarilla combina bien una invocación con cualquiera de las fuerzas excepto el negro. Tales trabajos tienen el efecto de dibujar la fuerza aliada a la energía amarilla más plenamente en el reino de la autoimagen. Las invocaciones negro-amarillas son convencionalmente realizadas en dos mitades como muerte-nacimiento de experiencias en que el mago busca substancialmente recrear la imagen del yo siguiendo un ritual de sacrificio. Las invocaciones y encantamientos de una mezcla de naturaleza verde y púrpura a menudo trabajan bien, pero por otra parte las fuerzas con mejor usadas en aislamiento de cada uno, aunque los ritos púrpura y negro pueden tener un efecto inusual y no necesitan ser excesivamente peligrosos para el usuario si son cuidadosamente construidos. El ritual de Thanateros es un ejemplo como la Conjuración de Azathoth, un trabajo de magia Octarina que debería ser usada frecuentemente y con cuidado.

EL RITUAL DE THANATEROS

El ritual de Thanateros es una celebración de los principios caóticos y una invocación momentánea del poder del Caos mismo. Te permite como mago engañar a tu consciencia dentro de lo exaltado, extático, mágico y creativo más allá de la paradoja mediante el uso del efecto de ninguno o ninguno. La meditación de ninguno de los dos es una disciplina oriental para alcanzar conceptos para aprovechar las fuentes de poder subconsciente que se han encerrado en ellos y liberarlos en un estallido de inspiración e iluminación. El místico (usted) medita por un tiempo en una idea particular, luego medita en su polo opuesto. A menudo se elige la existencia y la no existencia. En tercer lugar, meditas en la presencia simultánea de ambas cualidades. La iluminación llega si puedes completar la cuarta etapa de meditar

sobre la ausencia simultánea de ambas cualidades, lo que fuerza el proceso de concepción más allá de sus límites normales.

El siguiente ritual explota las paradojas sutiles y abiertas de la muerte del yo en el acto sexual, y el nacimiento del yo en un encuentro con la muerte. El ritual simula encuentros catastróficos con el sexo y la muerte y luego con ambas experiencias simultáneamente. La culminación del ritual es la risa extática de cualquiera de los dos, que puede ser experimentada por sí misma o usada para lanzar un hechizo.

EL RITUAL

Este es un rito de iluminación lunar-saturnino. El ritual consiste en una declaración de intenciones seguida por tres letanías, cada una de las cuales se sigue por una invocación. El ritual puede ser pronunciado en voz alta por uno o más participantes o jugar como una grabación de sonido. Otros participantes visualizan figuras durante cada letanía. Durante cada invocación, los participantes comienzan la hiperventilación y visualizan el acercamiento y la interacción con las figuras, terminando con varios gritos fuertes. El ritual generalmente se realiza de pie con los ojos cerrados y las gesticulaciones se pueden realizar a voluntad. Se alienta a los participantes a alcanzar niveles gnósticos de liberación emocional y hacer un ruido sincero hacia, y particularmente a la culminación de, cada invocación.

Las visualizaciones y los gritos de los participantes son los siguientes:

Eros	Un amante, real o imaginado	Gemido orgásmico
Thanatos	Bata de esqueleto con guadaña.	Grito de muerte terror
Chaos	Ambos de los anteriores	Alguna extraña combinación de lo anterior seguido de una risa extática.

DECLARACIÓN DE INTENCIONES

Es nuestra voluntad de experimentar.

Caos a través del ensayo ritual.

Del sexo y la muerte.

LETANÍA 1

Cuando Eros se mueve a través nosotros.

Somos nosotros mismos más intensamente.

Pero como Eros finalmente nos lleva

El yo es eclipsado, destruido.

En el orgasmo el yo se pierde.

El caos nos recuerda con una broma,

Que no somos nada.

El sexo es la causa de la muerte.

Estamos divididos por amor,

La vida pueda existir

A un precio que algunos encuentran aterrador.

¿Crees que puedes sobrevivir a la muerte?

¡Ah! Piensa en eso,

¡Apenas tienes vida antes de la muerte!

INVOCACIÓN 1

Ven, Eros, te invocamos.

Tú que nos creaste

En la conjunción caótica.

De ruleta genética

Ven a crearnos de nuevo

¡Y matarnos de nuevo!

Nuestros amantes se acercan

Nuestra respiración se acelera.

A medida que se acercan

Nuestra respiración se acelera.

mientras estamos juntos

Nuestra respiración se acelera.

A la emoción del tacto

Nuestra respiración se acelera.

Empezamos a jadear

Estamos listos para rendirnos.

Tres, dos, uno, ¡(AH)!

LETANÍA 2

Al contemplar la muerte

Tememos por la pérdida de uno mismo.

Sin embargo, cuando se mira

A la Muerte a la cara

La intensidad del yo se vuelve abrumadora.

En ese momento realmente vivimos.

El caos nos recuerda con una broma.

Que somos todo,

La muerte es el precio del sexo.

Estamos reunidos por amor,

Que la vida pueda evolucionar,

Es el beneficio que aceptamos gustosamente.

¿Crees que puedes reencarnar?

¡Di ah! La parte que lo hará.

¡Apenas ha encarnado todavía!

INVOCACIÓN 2

Ven Thanatos, te invocamos

Aceptamos tu fortuna

Ven mátanos otra vez

Y créanos de nuevo

Nuestra némesis se acerca.

Cráneo sonriente y guadaña levantada.

La respiración se acelera.

Más se acerca y más se acerca.

La respiración se acelera.

La muerte nos mira a la cara.

Nuestra respiración se acelera.

Levantando la terrible guadaña,

Empezamos a jadear,

Cuando caiga moriremos,

Tres, dos, uno, ¡(grito de terror de muerte)!

LETANÍA 3

Cuando el caos se mueve entre nosotros.

Nos preguntamos quienes somos

Pero cuando somos el caos,

La burbuja del yo se rompe.

Y explota al infinito.

Mientras implosiona en sí mismo

En el caos los dos somos chistes.

Nada es igual a dos

Y dos es igual a nada

Nada es la causa de la existencia.

La existencia es el precio de la risa.

risa en la creación,

Y la risa en la destrucción,

la risa es la recompensa de la existencia,

¿Piensas algo en absoluto?

¡Di Ah! El caos vuelve a ser materia de cosquilleo

¡Y la experiencia de ti mismo es su juego previo!

INVOCACIÓN 3

Así que ven caos, te invocamos.

Eros, Thanatos, ven, acércate a nosotros.

Ven sexo y muerte,

Hermoso y terrible,

Nuestra respiración se acelera.

Como se acercan dos figuras

Exquisito amante, cadáver sonriente.

Nuestra respiración se acelera.

Como abrochamos a nuestros amantes

Nuestra respiración se acelera.

En la guadaña creciente

Nuestra respiración se acelera.

Los gemidos escapan de nuestras gargantas.

Un grito comienza a brotar entre nosotros.

Se prepara la guadaña,

Y los picos de pasión

Tres, dos, uno, (¡grito de AH!)

(seguido de una risa extática)

UNA CONJURACIÓN DE AZATHOTH

Atribución	Magia Octarina
Aplicación	Primario: el conocimiento y conversación de Azathoth durante la posesión. Secundario: resultados mágicos relacionados con la naturaleza de Azathoth.
La fuente de poder	Azathoth

Azathoth es un egregor asociado con la aparición de la sensibilidad de la saliva primigenia y la búsqueda de la sensibilidad para alcanzar las estrellas. Se asocia con estas actividades en otros sistemas estelares, el nuestro: el siguiente más cercano es aparentemente Deneb en Cygnus.

Azathoth no tiene una forma o nombre que sea significativo para los humanos, pero responderá a los nombres de Azathoth, Atazoth y, en ocasiones, Astarot: aunque este apellido, que es un derivado confuso de la diosa babilónica Ishtar, debe evitarse para no crear confusión. Históricamente, este

egregor era conocido por ciertos alquimistas cuyo nombre, Azathoth, significa un aumento de azoth, o un aumento de los campos etéricos (mórficos) en términos contemporáneos.

H.P. Lovecraft se encontró con este egregor y lo describió temerosamente como el Dios Loco Ciego en el Centro del Caos. Es ciego sólo en el sentido de que prefiere manifestarse en un operador cuyos ojos están cerrados y con frecuencia se alejarán Si los ojos se abren, por lo tanto, se suele usar una venda o una capucha. Está loco sólo en el sentido de que se comunica. telepáticamente o desde el subconsciente (dependiendo del paradigma de uno), mientras que, aparentemente, sólo mientras el operador realiza la glosolalia de Psychobabble.

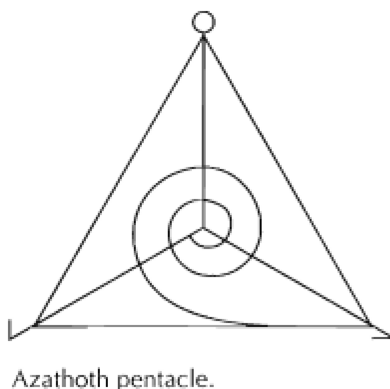
LA GNOSIS

Durante la manifestación de Azathoth, la mente del operador parecerá estar funcionando en Tres modos a la vez. La primera parte será crear una glosolalia y, en general, será bastante imposible recordar su contenido. La segunda parte se recibirá y se traducirá en algo comprensible, la comunicación del egregor; mientras que la tercera parte actuará como consultante, preguntando mentalmente cosas al egregor.

La glosolalia generalmente comienza llena de sonidos agresivos, probablemente indicativos de una cierta molestia por parte del egregor al haber sido llamado. Sin embargo, a medida que el operador se hunde más profundamente en la gnosis, la glosolalia comienza a adquirir las cualidades de un murmullo incoherente durante el cual la comunicación entre operador y egregor se produce mentalmente. Dicha comunicación suele estar disponible para la recuperación de la memoria a voluntad después. Azathoth es uno de lo que se puede llamar dioses mayores, representando a las fuerzas poderosas cercanas al epicentro omnipresente del caos. El operador debe tener cuidado de no enojarlo convocándolo por razones triviales o pidiéndole que haga cosas que entren en conflicto con su naturaleza.

EL RITO

- Coloque el pentáculo de Azathoth en una posición prominente (Como en la imagen de más abajo).
- Encienda abundantes cantidades de inciensos de uranio solar jupiteriano, el templo debe estar lleno de humo.
- Dibuja la estrella de Caos de ocho rayos en el aire de arriba y visualiza la misma.
- Haga una declaración de intenciones.
- Unge el pentáculo de Azathoth con sangre fresca extraída de su pulgar.
- Contempla o visualiza el pentáculo de Azathoth mientras meditas en la aparición de la sensibilidad del depósito primigenio y la búsqueda de las estrellas.
- Cierre o cubra los ojos.
- Vibra el nombre AZATHOTH nueve veces.
- Grito: ¡AZAK GRIFE DAGARSH AZATHOTH!

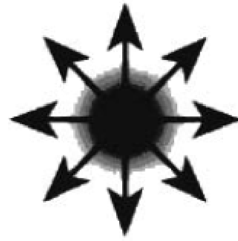


Azathoth pentacle.

- Grite las letras del abecedario en orden aleatorio hasta que la glosolalia resulte áspera.
- Intenta hundirte en un susurro más profundo de la glosolalia.
- Interactúa con el egregor.

Destierro / exorcismo, si es necesario por un asistente, hasta que los operadores respondan a su propio nombre y puedan realizar el (G.P.R.) o un rito similar.

Nota: G.P.R ... El ritual de pentagrama gnóstico y se tratará en el Apéndice 2.



APÉNDICE

1. Liber KKK, una serie extendida de operaciones mágicas.

2. Ritual del pentagrama gnóstico.

3. El Monasticismo del caos.

4. Liber Pactionis. Los rituales y protocolos de la estructura del Pacto Mágico de los Iluminados de Thanateros.

Apéndice 1

LIBER KKK

Liber KKK-Kaos Keraunos Kybemetos es el primer programa de entrenamiento mágico completo y sistemático durante algunos siglos. Es un reemplazo definitivo de la Magia Sagrada de Abramelín el Mago, cuyo sistema se ha vuelto obsoleto debido a su monoteísta Transcendentalismo y su dependencia de formas represivas de gnosis inhibitoria que ahora se consideran inapropiadas. Kaos Keraunos Kybemetos puede traducirse generosamente del griego como "el trueno del caos gobierna todas las cosas".

Liber KKK se presenta como una serie de técnicas mágicas generales que el mago debe desarrollar para convertirse en un programa viable utilizando cualquier símbolo, instrumentos y formas de gnosis que son atractivas. Sería inapropiado que un texto de la magia del caos prescriba alguna creencia o dogma en particular, excepto que la magia funciona si se siguen ciertos principios generales. Sería inapropiado que cualquier mago del Caos lo hiciera servilmente.

Se adhieren a los detalles finos de cualquier sistema. Mucho se puede aprender del Liber KKK en el proceso de adaptar los procedimientos generales a los gustos y objetivos personales. Liber KKK puede ser intentado por cualquier adulto. La palabra "mago" se aplica igualmente a cualquiera de los dos sexos.

Liber KKK es una serie de veinticinco operaciones mágicas o conjuros. Los cinco conjuros clásicos son evocación, divinidad, encantamiento, invocación e iluminación. Se realizan cada uno en los cinco niveles de hechicería, magia chamánica, magia ritual, magia astral y alta magia. Así, todo el trabajo abarca sistemáticamente toda la tradición de la técnica mágica. Liderando el Mago en las prácticas simples y en la fabricación de herramientas para el dominio de experimentos más complejos en el nivel psíquico.

Es altamente deseable que el mago tenga alguna forma de templo privado para conjuros. Sin embargo, es esencial que la magia permanezca activa en el mundo durante el período de la obra en su conjunto. El trabajo no implica ningún tipo de retirada del mundo, sino que el mundo que rodea al mago se utiliza como campo de prueba de la magia o como campo de batalla.

Por lo tanto, los asuntos comerciales y sociales del mago son el principal foco de la magia. Al realizar esta magia él o ella gradualmente define el estilo personal o la espiritualidad. Porque no tiene sentido definir la espiritualidad como algo distinto de la manera en que uno vive. Si el camino de la magia es tener un componente espiritual. Sólo se puede descubrir a través de la performance; Todas las restricciones y exhortaciones son inútiles.

No hay un límite superior en el tiempo que puede asignarse para completar todo el trabajo, pero no se puede completar en menos de un año.

Cualquier persona con el tiempo para completar la operación en menos de un año debe considerar la posibilidad de adoptar compromisos mundanos adicionales como objetivos arbitrarios, en apoyo de los cuales se pueden utilizar varias partes del trabajo. Los resultados objetivos son la prueba de la magia, todo lo demás es misticismo.

Las muestras de la Piedra Filosofal que no transmutan el plomo en oro también fallarán como elixires de la iluminación. La magia del Liber KKK sólo se puede realizar en el contexto de un estilo de vida de riesgo e incertidumbre. El mago puede necesitar considerar si necesita adoptar proyectos que involucren estos elementos antes de comenzar el trabajo. Para el propósito de esta operación, los cinco actos mágicos clásicos de evocación, adivinación, encantamiento, invocación e iluminación se definen de la siguiente manera:

EVOCACIÓN

Es un trabajo con entidades que pueden ser naturales o fabricadas. Las entidades pueden considerarse espíritus independientes, fragmentos del subconsciente del mago, o los egregores de varias especies de formas de vida, de acuerdo con el gusto y la estructura de creencias. En la práctica, la evocación se realiza generalmente para el encantamiento, en el que las entidades evocadas se crean para realizar efectos en el mago. Las entidades evocadas también encuentran alguna aplicación en la división, cuando se utilizan para descubrir información para el mago.

ADIVINACIÓN

Incluye todas aquellas prácticas en las que el mago intenta extender la percepción por medios mágicos.

ENCANTAMIENTO

Incluye todas aquellas prácticas en las que el mago intenta imponer la voluntad en la realidad.

INVOCACIÓN

Es la armonización deliberada de la conciencia y del inconsciente con algún nexo de pensamiento arquetípico o significativo. Las concepciones clásicas de las formas de los dioses paganas no son usadas generalmente, pero otros principios pueden servir. La invocación crea estados de inspiración o posesión durante los cuales se pueden realizar encantamientos, adivinación u ocasionalmente, evocaciones.

ILUMINACIÓN

Es una auto-modificación deliberada por la magia, y puede incluir conjuros de encantamientos lanzados sobre uno mismo para reparar las debilidades o aumentar las fortalezas, y la adivinación y la invocación realizadas para la inspiración y la dirección. Así, todas las operaciones mágicas se basan en el uso de la voluntad, la percepción y la imaginación, es decir, que todas son especies de encantamiento o adivinación. La imaginación es lo que ocurre cuando la voluntad y la percepción se estimulan mutuamente. Los cinco niveles de actividad mágica, hechicería, chamánica, ritual, astral y magia alta son para los propósitos de esta operación definidos en la siguiente sección.

BRUJERÍA

La magia simple que depende de las conexiones ocultas que existen entre los fenómenos físicos se llama brujería. Es un arte mecánico lo que no requiere la teoría de que existan conexiones entre la mente del operador y el objetivo. Sin embargo, cualquier efecto derivado de tal conexión puede. Ser considerado como un bono adicional. Trabajando en el nivel de hechicería, el mago crea artefactos, herramientas e instrumentos que interactúan mágicamente con el mundo físico y que se pueden usar de nuevo de manera más sutil en los otros niveles. El trabajo de nivel de hechicería se debe realizar a fondo, por simple que parezcan sus prácticas, son la base sobre la que se fundamenta el trabajo de nivel superior.

MAGIA CHAMÁNICA

Esto funciona en el nivel de trance, visión, imaginación y sueño. Abre el subconsciente del mago al negar la censura psíquica con varias técnicas. El mago enfrenta un peligro considerable en este nivel y puede recurrir con frecuencia a técnicas de hechicería o rituales de destierro si amenaza con obsesionarse o abrumarse.

RITUAL MÁGICO

Combina las habilidades desarrolladas en los niveles de brujería y chamánico. El mago reúne el uso de herramientas del nivel de hechicería, con los poderes subconscientes liberados en el nivel chamánico y combina su uso de una manera disciplinada y controlada.

MAGIA ASTRAL

Esta magia se realiza mediante visualización y estados alterados de conciencia, o gnosis, sólo. La parafernalia física no se utiliza, aunque las herramientas e instrumentos de los niveles anteriores se pueden usar en forma de imágenes visualizadas. Al principio, el mago probablemente requerirá aislamiento, silencio, oscuridad y el considerable esfuerzo de concentración y trance para triunfar con semejante magia, esto permitirá que se realice en cualquier lugar.

ALTA MAGIA

La alta magia es aquella que ocurre cuando no hay impedimento para el efecto mágico directo de la voluntad, no hay barrera para dirigir la clarividencia y la presciencia, y no hay separación entre el mago y cualquier forma de relación o conciencia en la que él o ella opte. Para la mayoría de las personas, los portales de alta magia se abren en unos pocos momentos en la vida. A medida que el mago avanza a través del entrenamiento, el impulso que adquiere forzará a abrir las puertas a lo milagroso con mayor frecuencia. No se dan procedimientos aquí para los cinco conjuros de alta magia. La alta magia representa el punto donde la técnica cede. Con un genio intuitivo, cada mago debe intuir la clave para desatar tales poderes. Los primeros veinte conjuros enseñan toda la gama de trucos y técnicas artificiales para lanzar y atrapar el rayo mágico. En alta magia, el caos primordial en el centro de nuestro ser agarra o lanza el rayo por sí mismo. Los cinco conjuros en cada nivel pueden intentarse en cualquier orden, pero los cinco deben completarse antes de comenzar en el siguiente nivel. El mago debe prepararse para comenzar la operación completa en una fecha que sea auspiciosa o personalmente significativa, tal vez un cumpleaños o un punto de inflexión estacional. Se prepara un libro en el que el mago debe registrar los éxitos con cada uno de los veinticinco conjuros. Sólo se anotan los resultados exitosos, y el mago debe modificar el enfoque de cada conjuro hasta que se logren resultados dignos de registro. Se pueden registrar resultados menores en otro lugar para referencia. El registro de la operación de Liber KKK, sin embargo, debe contener una cuenta de éxitos notables con cada uno de los veinticinco conjuros. Un sólo éxito con cada uno debe considerarse como un mínimo absoluto, mientras que cinco éxitos con cada uno de los veinticinco conjuros pueden considerarse como un trabajo completo.

Con la posible excepción de actos de alta magia, todas las conjuraciones deben planearse en detalle de antemano. Al entrar en el templo y comenzar el trabajo, los magos deben saber con precisión qué pretenden hacer. La mayoría de los magos prefieren escribir una rúbrica para la conjuración, incluso si rara vez usan la forma escrita como una señal. A menudo tendrán que hacer más de lo planeado, ya que la inspiración y la necesidad los impulsan. Sin embargo, nunca deben dejar de llevar a cabo lo que se ha planeado o comenzar a trabajar con una vaga idea de hacer algo de magia.

EL RITUAL DEL PENTAGRAMA GNÓSTICO

Durante el período de ejecución de la operación Liber KKK. Los magos pueden necesitar defenderse contra los resultados de sus propios errores e influencias psíquicas hostiles. También pueden necesitar reponer su propia salud y fuerzas psíquicas. Para estos fines, se puede utilizar el Ritual de Pentagrama Gnóstico. Es una conjunción técnicamente compacta y poderosa del ritual del canto para todos los propósitos anteriores. Puede ser utilizado libremente durante el trabajo en su conjunto y particularmente como un preludio y un final para cada uno de los primeros quince conjuros. Ver el apéndice 2.

CONJURACIONES MÁGICAS DE NIVEL DE ORIENTACIÓN DE UNO A CINCO

La brujería depende de explotar la conexión psíquica entre los fenómenos físicos y sólo de manera secundaria establecer conexiones psíquicas entre la mente y los fenómenos físicos. Cada uno de los conjuros requiere el uso de instrumentos físicos que se pueden usar de nuevo en otros niveles. Es altamente deseable que el mago haga estos instrumentos por su propia mano. Sin embargo, el mago puede adaptar los objetos existentes para su uso si tales objetos son especialmente significativos, artefactos únicos, o diseñados por el mago, o si dichos objetos están disponibles para el mago de una manera inusual o significativa. No es casual que las técnicas de hechicería a menudo se asemejen a ciertos patrones de comportamiento infantil. Los niños a menudo tienen una familiaridad natural con los principios simples de la magia, incluso si carecen de la persistencia o el estímulo para hacerlos funcionar. El mago adulto está tratando de recuperar ese sentido infantil de imaginación, fluidez e ilusión, y convertirlo en algo de poder real.

CONJURACIÓN DE UNA EVOCACIÓN CON BRUJERÍA

Usted, el mago, crea (con sus propias manos) una representación física de una entidad fetiche mediante el tallado, moldeado o ensamblaje. Sus funciones son, en general, atraer el éxito, protegerse repeliendo la desgracia y actuar como un depósito de poder para usted. Por lo general, tiene la forma de parecerse a un ser viviente o real o ser quimérico cuya forma sugirió su función, si es vaga. De forma humanoide, es conocido como un homúnculo, puede estar hecho para contener partes del cuerpo de un mago o ser ungido con sangre o fluidos sexuales.

El mago trata al fetiche como si fuera un ser vivo, expresándole su voluntad, ordenándole que ejerza su Influencia en su favor y que lo lleve sobre su persona cuando esté en las faltas críticas. Algunos magos prefieren hacer dos fetiches, uno para implementar la voluntad y el otro para llevar la información final.

CONJURACIÓN DOS - ADIVINACIÓN EN LA BRUJERÍA

El mago prepara un modelo simple del universo para usarlo como una herramienta de adivinación. Un conjunto de palos de runas o piedras de runas es excelente para este propósito. Los bastones de geomancia occidentales proporcionan un modelo un tanto más simple, mientras que los sistemas de tarot o I Ching pueden resultar demasiado complejos para el trabajo posterior en los niveles chamánicos, a menos que se abrevien de alguna manera. El mago debe realizar la adivinación tanto para las tendencias generales como para las respuestas a preguntas específicas. Los elementos de la herramienta adivinatoria deben tratarse como si tuvieran una relación bastante directa con las partes de la realidad que representan, y los procedimientos de sortilegio deben considerarse como un espejo del proceso por el cual la realidad toma sus decisiones. La actividad adivinatoria debe ser lanzada a una frecuencia y complejidad que permita recordar las respuestas. Es preferible adivinar por un fenómeno que pueda confirmar o negar la adivinación dentro de un período de tiempo relativamente corto.

CONJURACIÓN TRES - ENCANTAMIENTOS EN LA BRUJERÍA

Para el trabajo del tercer conjuro, es posible que deba preparar o adquirir una variedad de instrumentos, pero el principal de estos debe ser una herramienta especial única o un arma mágica para el encantamiento. Una varita pequeña y puntiaguda o un cuchillo son especialmente convenientes. Este instrumento o arma especial también puede ser útil para rastrear los pentagramas en el Ritual del Pentagrama Gnóstico. Una pieza de arcilla de modelar u otro material plástico del tamaño de un puño puede ser el único otro instrumento requerido. Para realizar el encantamiento de brujería, como el mago. Haces representaciones físicas de voluntad y deseo. Donde sea posible, el arma mágica debe usarse para ayudar a hacer o manipular estas representaciones. Debe realizar uno o varios conjuros de este tipo por semana. Como siempre, debes apuntar a Influir en los eventos antes de que la naturaleza haya tomado una decisión, y no debes poner demasiada tensión en la naturaleza al conjurar eventos altamente improbables.

CONJURACIÓN CUATRO - INVOCACIÓN EN LA BRUJERÍA

El objetivo de la cuarta conjuración es crear cambios radicales en el comportamiento mediante la alteración temporal del entorno. No hay límite a la variación de la experiencia que el mago quiera organizar. Por ejemplo, después de una cuidadosa investigación de antecedentes, puede ir disfrazado a un lugar extraño y desempeñar un papel social completamente nuevo. Alternativamente, puede que desees equipar tu templo y a ti mismo de tal manera que experimentes ser un antiguo dios egipcio por un tiempo. En la invocación de brujería, el mago prueba al límite la capacidad de crear cambios arbitrarios modificando el entorno y el comportamiento.

CONJURACIÓN CINCO - ILUMINACIÓN EN LA BRUJERÍA

En las obras de iluminación, el mago apunta a la superación personal de una manera específica y definida con precisión. Los planes grandiosos para la iluminación espiritual deben abandonarse en favor de identificar y superar las debilidades más obvias y aumentar las fortalezas existentes. Para el trabajo de iluminación, el mago hace o adquiere algún objeto para representar su búsqueda como un todo. Este objeto es conocido técnicamente como una "lámpara", aunque puede tomar la forma de cualquier cosa, desde un anillo hasta un mándala. La lámpara se utiliza como base sobre la cual se proclaman diversos juramentos y resoluciones. Tales juramentos y resoluciones también pueden marcarse en el diseño de la lámpara. El mago puede necesitar realizar varios actos complementarios de invocación. Encantamiento, adivinación e incluso evocación para avanzar con el trabajo de iluminación. No es inusual para el mago destruir y reconstruir el tampón durante el trabajo de iluminación.

MAGIA DE NIVEL CHAMÁNICO, CONJURACIONES SEIS A DIEZ

La magia chamánica depende del uso de estados alterados de conciencia en los cuales la visualización activa y la búsqueda pasiva de la visión pueden ocurrir más fácilmente. Los estados alterados a los que es más fácil y más seguro acceder son los de medio sueño, sueño y trances ligeros provocados por la meditación silenciosa. Sin embargo, cualquier método de gnosis se puede usar de acuerdo con el gusto,

pero en los ejercicios iniciales es aconsejable evitar ciertas prácticas peligrosas y extáticas que pueden llevar a una pérdida de control. En general, es preferible tratar de profundizar el trance concentrándose en la visualización y la visión que profundizarlo de antemano mediante la gnosis extrema. En la magia chamánica, el mago está buscando descubrir y establecer conexiones entre las imágenes mentales y los fenómenos del mundo. Las visiones ocurren con frecuencia en lenguaje simbólico, por lo tanto, por ejemplo, las enfermedades toman la apariencia de insectos o de animales aborrecibles, y los miedos o deseos pueden aparecer como espíritus. El mago o chamán debe tratar con tales cosas como las imágenes en las que se presentan, terminando o invocando tales formas por la fuerza de visualización e interpretación de su significado físico cuando sea necesario. La magia chamánica tiende a convertirse en un ejercicio muy característico y de forma libre en el que el mago también explora sus símbolos sintetizando las características.

CONJURACIÓN SEIS – EVOCACIÓN CHAMÁNICA

En este trabajo, tú, como el mago, te esfuerzas por establecer una visión de una entidad que proyecta para hacer su oferta. Es frecuentemente útil para trabajar con la visualización de las formas de las entidades usadas para la evocación en la brujería, sin embargo, otras formas pueden ser escogidas. En general las entidades son usadas para fomentar los eventos deseados a materializarse, o para buscar información, en situaciones que son demasiado complejas para hechizos simples o la adivinación para ser formulada. Las entidades actúan como hechizos semi-inteligentes con un limitado grado de acción de independencia. Tú Buscas construir una relación creciente con las entidades que tienes conjurados por la imaginación hasta que comienzan a tener un efecto real en el mundo. Algunos de los mejores trabajos con entidades a menudo se pueden lograr mejor interactuando con ellos en sueños.

CONJURACIÓN SIETE – ADIVINACIÓN CHAMÁNICA

En la magia chamánica, la adivinación consiste en la búsqueda de visiones para obtener respuestas a las particulares preguntas. Sin embargo, los términos tradicionales "búsqueda de visiones" debería entenderse que incluye una búsqueda a una respuesta percibida de alguna manera, ya sea voces alucinatorias, sensaciones táctiles o cualquier cosa. En general, tú, el mago, concéntrese en la pregunta que desea formular al ingresar a su estado de sueño, medio dormido, o en trance y luego permite un flujo de imágenes, voces u otras sensaciones para surgir dentro de ti mismo. Se puede intentar una visión de forma completamente libre y luego interpretarse, o el mago puede intentar estructurar la experiencia buscando símbolos especiales, particularmente aquellos elegidos para el trabajo de adivinación de brujería.

CONJURACIÓN OCHO – ENCANTAMIENTOS CHAMÁNICOS

En encantamientos chamánicos, buscas impresionar tu voluntad sobre el mundo por una visualización directa o simbólica de tus deseos. Así, mientras escoges la forma de trance, convocas una imagen del objetivo del fenómeno y visualizas tu deseo viniendo al pasado. Como mago, a menudo encontrarás ayuda visualizándote en el espíritu de la visión viajando hacia la persona o la situación, que tu deseas

influenciar, luego tu visualizas una representación imaginativa durante una situación y el comportamiento de la persona cambia para arreglar tus deseos. No es inusual para la visualización convertir cualquier símbolo, distorsionarlo o colorearlo por tu imaginación. En general estas distracciones deberían ser alejadas por una gran concentración sobre nuestros deseos visualizados. Sin embargo, si ellos son persistentes, ellos pueden revelar algunos conocimientos acerca del objetivo de tu relación en la que puedes improvisar un encantamiento. Por ejemplo: si una persona repetidamente parece tener algún tipo de aura o forma animal en una visión, es mejor que visualice directamente sobre esto. Similarmente, si una situación parece tener algún tipo de vibración característica o "sientes algo" acerca de la visión espiritual, entonces, tendrás éxito trabajando la magia a través de la visualización en lugar de la sustancia real de la situación.

CONJURACIÓN NUEVE – INVOCACIÓN CHAMÁNICA

En la invocación chamánica, el mago dibuja su conocimiento y su poder desde el atavismo, normalmente en el atavismo animal. Existen un número de explicaciones ingeniosas de por qué tales experiencias son posibles. El código genético humano contiene un gran monto de información aparentemente no utilizada. Mucho de esto debe relacionarse con la historia evolutiva. El cerebro humano se ha desarrollado mediante un proceso de agregación de materia a un cuerpo en lugar de una modificación completa. Las partes antiguas del cerebro contienen circuitos y programas idénticos con aquellos en otros animales. Algunos magos consideran que la parte psíquica de los humanos está construida desde los restos psíquicos de muchos seres pasados, incluidos los animales, de la misma manera que el cuerpo físico. Otros consideran que le colectivo psíquico de varias especies de animales están disponibles telepáticamente.

Para realizar la invocación chamánica, el mago se esfuerza por obtener algún tipo de posesión por parte de un atavismo animal. La selección de una forma animal particular es un asunto muy personal. Puede ser que el mago tenga cierta afinidad con un animal en particular desde la niñez, o tenga características, psíquicas o mentales, lo que sugiere un animal, o puede ser que se acumule una intuición o que ocurra una revelación visionaria repentina. Al desarrollar la invocación, tú, el mago, debería intentar visualizarse a sí mismo en una forma animal mientras se encuentra en trance e incluso proyectarse en un viaje astral como un animal. Es muy útil a menudo actuar físicamente fuera del comportamiento animal en un ambiente adecuado. Con práctica, los grados varían y se puede lograr una conciencia dividida en la cual es posible que usted interrogue a su atavismo sobre asuntos que comprende, y le pida que le proporcione de tales poderes como su físico o a los cuerpos etéricos que puede soportar.

CONJURACIÓN DIEZ – ILUMINACIÓN CHAMÁNICA

El llamado viaje de la medicina a la iluminación chamánica es una búsqueda del autoconocimiento, la auto renovación o la superación personal. Puede tomarse de muchas formas. Tradicionalmente es frecuente tomar la forma de la muerte o la experiencia en el renacimiento en que tú, el mago visualizas tu propia muerte y el desmembramiento de tu cuerpo seguido por una reconstrucción de tu cuerpo y espíritu y un renacimiento. Algunas veces este proceso es acompañado por privaciones psíquicas tales como el insomnio, Ayuno y dolor para profundizar el trance. Otro método consiste en realizar una serie

de viajes visionarios que reúnen los llamados "espíritus" de los fenómenos naturales, animales, plantas y piedras, pidiéndoles que den conocimiento. El método más simple de todos es retirarse durante algunos días a un lugar salvaje y aislado, lejos de las condiciones de los humanos, y ofrecer una revisión completa de su vida hasta ese momento y también de sus futuras expectativas.

RITUAL MÁGICO – CONJURACIONES ONCE AL QUINCE

En la magia ritual. El uso físico de los instrumentos mágicos se combina con estados alterados de conciencia en una serie de ceremonias estructuradas. Tú, El mago también comienza a incorporar ciertas teorías mágicas en el diseño de su trabajo para hacerlo más preciso y efectivo. En particular debe intentar ampliar su uso del trance mediante el uso de diversas técnicas de gnosis. Esto tiene el efecto de traer las partes inconscientes de la mente, que en realidad hacen la magia, más completamente en juego. En la magia ritual, se hace un uso considerable de varios sistemas de correspondencia simbólica. Pensamiento analógico, y sigilos. Estos se utilizan para comunicarse con los seres inconscientes para ocupar la mente consciente mientras se trabaja la magia.

La magia ritual siempre se estructura como un enfoque indirecto del deseo en el nivel consciente. El mago ritual nunca trabaja con una representación o visualización directa de lo que quiere, sino con algún sigilo o analogía simbólica que en un estado gnóstico estimula el deseo real en el inconsciente.

CONJURACIÓN ONCE – EVOCACIÓN EN EL RITUAL

Para la evocación ritual, los magos pueden optar por continuar utilizando las formas de entidad empleadas en los niveles de hechicería o chamánica, o pueden desear experimentar con formas tradicionales de los grimorios clásicos de los espíritus. Alternativamente, pueden intentar construir sus propios formularios de entidad. La tradición dice que un mago no debe tratar de mantener más de cuatro entidades al mismo tiempo, y en la práctica esto parece una buena regla general. En la evocación ritual se usa siempre una base material incluso si esto no es más que un signo gráfico en el papel. En las evocaciones iniciales, el mago construye una imagen visualizada fuerte de la entidad utilizando la gnosis completa. En las evocaciones posteriores, dirige varios comandos e instrucciones a la base material de la entidad o, de lo contrario, intenta recibir información de ella. La base material debe manejarse ritualmente y en estado gnóstico siempre que sea posible. Cuando no esté en uso, debe estar oculto.

CONJURACIÓN DOCE – ADIVINACIÓN EN EL RITUAL

En un ritual de adivinación algunos tipos de instrumentos están manipulados para dar una respuesta simbólica o analógica en el estado de la gnosis. Los estados profundos de gnosis tienden a impedir el uso de instrumentos adivinatorios complejos como el Kabbalah o el I Ching para muchas personas. Otros pueden encontrar que sistemas muy simples tales como el vaciado de huesos tienden a producir muy poca información para este tipo de trabajo, mientras que los sistemas de complejidad intermedia, como las runas, el tarot o la geomancia occidental, son a menudo los más útiles. Antes de la adivinación, el mago debe cargar ritualmente el instrumento adivinatorio con un sigilo o con una representación

analógica de la pregunta. La selección adivinatoria se realiza luego bajo gnosis. La interpretación puede hacerse también bajo gnosis o al regresar a la conciencia ordinaria.

CONJURACIÓN TRECE – ENCANTAMIENTO EN EL RITUAL

Para el encantamiento ritual, el mago puede elegir usar el instrumento especial de encantamiento del trabajo de nivel de hechicería, a menos que esté particularmente inspirado para crear una mejor herramienta. El instrumento de encantamiento o "arma mágica" se usa para rastrear sigilos en el aire, y también cuando es posible en la fabricación y manipulación de varios hechizos. Todos los encantamientos rituales dependen del uso de algún tipo de hechizo para ocupar y evitar la mente consciente y poner en acción al inconsciente más poderoso. Un hechizo puede consistir en prácticamente cualquier cosa, desde la fabricación y la consagración de un sigilo, hasta la manipulación de imágenes de cera, o la promulgación ritual de alguna analogía del deseo. En todos los casos, el mago debe usar la gnosis y la concentración en el hechizo en sí, en lugar del deseo que representa para realizar encantamientos efectivos.

CONJURACIÓN CATORCE – INVOCACIÓN EN EL RITUAL

En la invocación ritual, usted, el mago, trata de saturar sus sentidos con experiencias correspondientes o simbólicas de algún particular. Calidad que desea invocar. Así podrás vestir a tu templo y persona con los colores, olores, símbolos, números, piedras, plantas, metales, sonidos correspondientes a lo que hay que invocar. También adaptas tu comportamiento, pensamientos y visualizaciones mientras estás en gnosis para intentar ser poseído por lo que invocas. En la práctica, las formas divinas clásicas se utilizan con frecuencia, ya que los panteones paganos ofrecen un espectro de cualidades que resumen toda la psicología. No te límites a invocar sólo aquellas cualidades por las que tienes una simpatía personal. Cualquier invocación particularmente exitosa debe ser seguida por una invocación de cualidades bastante diferentes en algún momento posterior. Un programa completo de invocación ritual debe abarcar el éxito con al menos cinco invocaciones completamente diferentes.

CONJURACIÓN QUINCE – ILUMINACIÓN EN EL RITUAL

En la iluminación ritual, como mago, aplicas varios actos rituales de adivinación, encantamiento. Evocación, e invocación a ti mismo para la superación personal. Al igual que con todos los actos de iluminación, los cambios intentados deben ser específicos en lugar de ser vagos y generales. Puede resultarle útil preparar una "lámpara" más elaborada, tal vez, con la forma de un mándala que representa tu yo o tu alma para este conjuro. Un efecto de la iluminación ritual consiste en obligar al mago a elegir entre Atman y Anatta. Si trabajas dentro del paradigma de Anatta, la hipótesis del no-alma. Entonces la iluminación es hasta el punto de la adición o la eliminación de ciertos patrones de pensamiento y comportamiento. Si el mago trabaja dentro del paradigma de Atman, la doctrina del alma personal o del Santo Ángel Guardián, entonces él o ella se enfrentarán a una Situación compleja, peligrosa y confusa. Si se presume que un alma personal existe, pero sin una voluntad verdadera. entonces el mago Atman puede proceder como si él o ella fuera un anattaísta. Si se presume que existe una verdadera voluntad, entonces el conjuro debe dirigirse hacia su descubrimiento e implementación. He evitado caminar demasiado lejos en este camino, pero he observado que el proceso ha ido

espectacularmente malo en numerosos casos. Se aconseja a quienes deseen intentarlo que eviten aceptar como verdadera cualquier cosa que entre en conflicto radicalmente con el sentido común o "voluntad inferior", como se denomina en este paradigma.

MAGIA ASTRAL – CONJURACIONES DIECISÉIS AL VEINTE

La magia astral es la magia ritual realizada enteramente en el plano de visualización e imaginación. A diferencia de la magia chamánica, donde se explora bastante el uso libre de imágenes y visiones. Esta magia requiere la visualización precisa y precisa de un paisaje interno. En este paisaje. usted, el mago, lleva a cabo procesos diseñados para traer conocimiento del mundo ordinario o para cambiar el mundo o a usted mismo. La magia astral tiene que estar enfocada con tanta preparación y esfuerzo como en la magia ritual, o bien puede tender a convertirse en una breve serie de excursiones alrededor de la imaginación a un pequeño efecto mágico. Si se realiza correctamente, puede ser una fuente de energía extraordinaria y tiene la ventaja de que no requiere equipo físico. La magia astral es usualmente iniciada. en algún lugar tranquilo y apartado, mientras el mago está cómodamente sentado o sentado con los ojos cerrados. Puede haber algunos signos externos que todo lo que está sucediendo, aparte de tal vez una variación en la frecuencia respiratoria o la postura o las expresiones faciales cuando el mago ingresa en la gnosis para prepararse para la magia astral, un templo o una serie de templos deben erigirse en el plano de la imaginación visualizada. Tales templos pueden tomar cualquier forma conveniente, aunque algunos magos prefieren trabajar con un simulacro exacto del templo físico. El templo astral se visualiza con gran detalle y debe contener todo el equipo necesario para el ritual, o al menos los armarios donde se pueden encontrar los instrumentos necesarios. Cualquier objeto visualizado en el templo siempre debe permanecer allí para una inspección posterior, a menos que se disuelva o elimine específicamente. El objeto más importante en el templo es tu imagen de ti mismo trabajando en él. Al principio, puede parecer que simplemente estás manipulando a un títere de ti mismo en el templo, pero con persistencia, esto debería dar paso a la sensación de estar realmente allí.

Antes de comenzar con la magia astral propiamente dicha, el templo y los instrumentos requeridos, junto con una imagen del mago que se mueve en ella, deben construirse mediante una serie repetida de visualizaciones hasta que todos los detalles sean perfectos. Sólo cuando esto esté completo, el mago debe comenzar a usar el templo. Cada conjuro que se realice debe ser planeado de antemano con la misma atención al detalle que en la magia ritual. Los diversos actos de evocación astral, adivinación, encantamiento, invocación e iluminación adquieren una forma general similar a los actos de la magia ritual, que el mago adapta para el trabajo astral.

ALTA MAGIA – CONJURACIONES DEL VEINTIUNO AL VEINTICINCO

Todas las técnicas de magias son sólo muchas formas de hacer trucos a algunas partes indefinibles dentro de nosotros mismos realizando magia. El universo es básicamente una estructura mágica y nosotros somos toda su capacidad de magia. Las teorías de magia realmente útiles son aquellas que explican porque la magia tiende a trabajar tan erráticamente y porque nosotros tenemos tales enormes inhibiciones acerca de creer en ella, haciendo que funcione y reconociendo que esto puede funcionar. Es como si el universo nos hubiera hechizado para convencernos de que no somos magos. Sin embargo,

este hechizo es más bien una broma cósmica juguetona. El universo nos desafía a destruir la ilusión dejando algunas grietas en ella.

No se presentan detalles para los cinco conjuros de alta magia, ni se pueden dar; se remite a los lectores a los comentarios hechos en la introducción de esta sección. Los magos deben confiar en el impulso de su trabajo en la hechicería, el chamanismo, el ritual y la magia astral para llevarlos al dominio de la alta magia, donde desarrollan sus propios trucos y técnicas con las manos vacías para liberar espontáneamente la creatividad caótica en su interior.

KAOS KERAUNOS KYBERNETOS

Apéndice 2

RITUAL DEL PENTRAGRAMA GNÓSTICO

Los "rituales de destierro", como se les conoce comúnmente, tienen varios propósitos. Al comienzo y al final de los rituales más largos, sirven para establecer o restablecer la concentración, el equilibrio y el control. También se pueden utilizar para la práctica de visualización o para eliminar influencias no deseadas. El tradicional ritual de destierro menor del pentagrama ideado por los adeptos de Golden Dawn se está volviendo cada vez menos útil a medida que avanza el tiempo. Hoy en día, pocas personas están suficientemente comprometidas con el misticismo hebreo o con los estudios cabalísticos para obtener mucho poder de los nombres de dios y de las imágenes angelicales. La persistencia del ritual de destierro menor está cada vez más alejada del pentagrama. Las variantes de él en otras tradiciones son evidencia de un continuo requisito para un ritual de este tipo. Aquí es donde les presento el Ritual de Pentagrama Gnóstico.

Esto cumple con todas las funciones antes mencionadas de un ritual de destierro sin estar limitado a ningún sistema simbólico sectario en particular. Además, es aplicable como técnica de curación.

EL RITUAL

El Ritual del Pentagrama Gnóstico comienza con una visualización del resplandor en cinco áreas del cuerpo. Cada visualización es asistida por una vibración de una de las vocales, los sonidos I, E, A, 0, U. Los sonidos son vibrados en voz alta y cada uno es sostenido durante una espiración lenta completa. Cada uno debe producir una sensación física en la parte del cuerpo a la que se le atribuye. En efecto, el cuerpo se toca como un instrumento musical con cada parte resonando en simpatía a un tono en particular.

Posteriormente, los pentagramas se dibujan en el aire en cuatro puntos alrededor del operador. Los pentagramas se dibujan y se ejecuta un cuarto de giro en sentido contrario a las agujas del reloj después de cada pentagrama, lo que hace que el cuerpo vuelva a su posición original. Los pentagramas se deben visualizar fuertemente con los ojos abiertos o cerrados según se desee. Cada uno debe estar acompañado por una entonación fuerte de los cinco sonidos vocálicos I, E, A, O, U, en una sola exhalación, con una barra del pentagrama dibujada para cada sonido. El mantra lEAOU se usa aquí en gran parte para bloquear el pensamiento discursivo. Finalmente, la secuencia de apertura en la visualización del resplandor varia en algunas partes del cuerpo, se refuerza el mantra por el individuo I, E, A, O, U y se repite. El ritual puede ser elaborado a voluntad como, por ejemplo: agregando colores al

resplandor visualizado o agregando pentagramas suplementarios arriba y abajo para formar una esfera alrededor del operador.

Este ritual se puede utilizar para:

- Establecer equilibrio, concentración y control antes y después de rituales más complejos.
- Como práctica de visualización en cualquier momento.
- Como un exorcismo preliminar de fenómenos mentales o psíquicos no deseados.
- Como una ayuda a la curación, particularmente a la autocuración.

Las técnicas empleadas en el ritual son:

Vibración del mantra, visualización asistida por gestos, control de la respiración.

El ritual implica la visualización de imágenes de luminosidad en áreas específicas del cuerpo. Estas áreas se corresponden con los chacras corporales de algunas tradiciones orientales, pero no de otras. En realidad, hay poca congruencia entre los diversos sistemas orientales. Estos sistemas están diseñados para crear imágenes psíquicas en varias partes del cuerpo para facilitar un mayor control psicosomático.

El Ritual del Pentagrama Gnóstico es nombrado en conmemoración de algunas de las escuelas mágicas de la antigüedad que designaron la fuerza mágica del universo lAO:

PROCEDIMIENTO DEL RITUAL

1) Párese frente a cualquier dirección preferida.

2) Inhale completamente. Exhale lentamente manteniendo el sonido "I" (un sonido agudo, ¡es decir, un sonido!) Mientras visualiza un resplandor de energía en el área de la cabeza.

3) Inhale completamente. Exhale lentamente manteniendo el sonido "E" (¡un sonido eeeeh! De tono más bajo) mientras visualiza un resplandor de energía en el área de la garganta.

4) Inhale completamente. Exhale lentamente manteniendo el sonido "A" (¡un sonido profundo de aaaah!) Mientras visualiza un resplandor de energía en el corazón y los pulmones, que se propaga a los músculos de las extremidades.

5) Como en 2, pero el sonido "0" (¡ooooh!) En el área del vientre.

6) Como en 2, pero el sonido "U" (¡un sonido muy profundo!) En el área genital / anal.

7) Repita 6, luego 5, 4, 3, 2, trabajando hacia la cabeza.

8) Inhale completamente. Exhale lentamente, formando cada uno de los sonidos IEAOU a su vez, mientras que, con el lado izquierdo, dibuja en el aire un pentagrama.

9) Haga un cuarto de vuelta a la izquierda y repita 8, luego continúe girando y girando los pentagramas restantes con el mantra y la visualización hasta que regrese a la posición inicial.

10) Repita los pasos 2 · 7 inclusive.

CURACIÓN

Para ayudar a calentar cualquier parte del cuerpo, entone el sonido y visualice la luminosidad que corresponde en la parte afectada de forma continua durante 5 o 10 minutos, o durante el tiempo que se mantenga la concentración.

Apéndice 3

MONASTICISMO DEL CAOS

En cualquier momento, los miembros del Pacto (ver Apéndice 4) pueden elegir seguir las disciplinas de los Monjes y las Monjas del Caos durante el tiempo que les plazca. Estas disciplinas vienen en tres formas: menor, mayor y extremo. Su propósito es renovar y fortalecer su dedicación a la Gran Obra de la Magia. Las disciplinas de un monje o una monja del caos no deben realizarse por un período de menos de una semana. No hay un período máximo. Pero cuando se llevan a cabo estas disciplinas, para un período no especificado, deben terminarse en algún punto posterior de una manera definida en lugar de permitir que caigan en un desuso gradual. Los monjes y monjas caoístas pueden ser totalmente itinerantes y, a menos que se especifique lo contrario, el monasterio se define teóricamente como el planeta entero, aunque una forma de retiro puede facilitar las disciplinas más rigurosas.

Las observancias dadas deben considerarse como un mínimo a la que se pueden agregar métodos adicionales a voluntad.

Para comenzar las disciplinas de un monje o monja Caoísta, el candidato debe hacer un juramento sobre un bastón dedicado a la magia que se lleva a cabo durante todo el período de las observancias. El personal no debe ser más pequeño que un bastón, y aunque se puede dejar en una habitación o en un edificio en el que el monje o la monja pudo haber entrado, siempre debe estar cerca de la mano y transportarse de un lugar a otro. La forma general del juramento y las observancias son las siguientes:

EL JURAMENTO

¡Yo, el Hermano / Hermano_____________ elijo realizar las observancias menores / Mayores / Extremas de una Monja! Monje del Caos, de aquí en adelante, por un período de ______________ / por el tiempo que me plazca, en la medida en que le digo que: (el conjunto elegido de observancias más las adiciones personales se enumeran).

LAS OBSERVACIONES MENORES

I) Llevar un bastón mágico en todo momento.

2) Realizar un ritual de destierro al despertar y retirarse.

3) Mantener un registro completo de los sueños.

4) Realiza un ritual mágico completo cada día.

5) Dedicar cualquier gnosis sexual a la magia.

LAS OBSERVANCIAS MAYORES

1) Realizar las cinco observancias menores.

2) Realizar un segundo ritual mágico completo cada día.

3) Visualizar el Sigilo de Caos al menos una vez durante cada hora de vigilia.

LAS OBSERVANCIAS EXTREMAS

1) Realizar las siete observancias menores y mayores.

2) Realiza un tercer ritual mágico completo cada día.

3) Visualice el Sigilo del Caos al menos una vez durante cada hora.

NOTAS Y OBSERVACIONES

Los rituales mágicos completos diarios podrían consistir, por ejemplo, en una Misa del Caos o algún otro acto de evocación, adivinación, encantamiento, invocación o iluminación de duración similar. Al dedicar cualquier gnosis sexual a la magia, el monje o monja afirma que cualquier acto sexual realizado durante el período de observancia se usará para lanzar hechizos para adivinación o invocación o con un propósito mágico similar. La visualización por hora del Sigilo del Caos se facilita mediante el uso de un reloj de alarma, y un potente reloj de alarma puede ser útil para las visualizaciones nocturnas de las observancias extremas.

La considerable conveniencia de llevar un bastón mágico sirve para aumentar la vigilancia y actúa como un recordatorio constante para completar las otras observancias. También sirve como distintivo de oficio, y otros miembros del pacto deben otorgarle al monje o monja la asistencia que necesiten con su trabajo cuando sea posible. Si el trabajo sale mal y las observancias no se cumplen, el personal debe ser destruido. Si el trabajo procede satisfactoriamente, entonces el personal debe mantenerse como un objeto de poder. El personal se acostumbra a grabar un registro de las observancias realizadas. Así, 127 significa las observancias menores durante veintisiete días, 333 las observancias extremas durante treinta y tres días. El Pacto trata de asegurar que el Sigilo del Caos se visualice una vez por hora en algún lugar de la Tierra.

Apéndice 4

LIBER PACTIONIS

La mayoría de las tradiciones ocultas tienen complejas cosmologías de otro mundo y altamente ordenadas y teorías metafísicas. Sin embargo, sus técnicas mágicas de acompañamiento con frecuencia son un desastre. En contraposición a todo esto, una de las ideas fundamentales de Magia del Caos es que, si la técnica de la mágica está bien delineada, funcionará porque el universo en sí es más un caos de lo que parece, o tal vez debería decir más respetuosamente que tiene la propiedad mágica de confirmar la mayoría de las interpretaciones puestas sobre él. Por lo tanto, se puede hacer que una amplia variedad de paradigmas metafísicos se ajuste, incluso si se excluyen mutuamente.

Entonces, al seleccionar en el supermercado de creencias, la pregunta crítica para el Caoísta es: ¿Qué tan efectivas son las técnicas mágicas acompañantes? Por lo tanto, la magia Caoísta se caracteriza por su actitud cautelar hacia la metafísica y su devoción puritana hacia las técnicas empíricas.

Durante algún tiempo, la ortodoxia Caoísta ha considerado que la metafísica arrogante y la mitología del bricolaje son incompatibles con la estructura formal de una orden de enseñanza mágica. Sin embargo, esto no tiene por qué ser así si sólo se enseña y práctica la técnica. La experiencia ha demostrado que las personas pueden unirse e involucrarse en intercambios altamente productivos de experiencia práctica, y que una estructura formal y una división del trabajo lo alientan.

El Pacto Mágico de los Iluminados de Thanateros, o El Pacto, para abreviar, es una estructura organizativa para aquellos que desean realizar una magia tipo Caos en compañía de otras personas con ideas similares. El Pacto explota el dispositivo de una jerarquía graduada. Con ciertos controles y saldos. y está encantado de admitir candidatos con el impulso y la iniciativa de crecer rápidamente a través de su estructura.

Cada resurgimiento oculto engendra uno o dos niños mágicos, y la Magia del Caos es la principal síntesis que surge del renacimiento oculto de los últimos veinte años. El Pacto se encuentra entre los principales vehículos diseñados para desarrollar y llevar esa síntesis hasta el próximo milenio. Es probable que el Pacto sea para fines de este siglo y comienzos del próximo, más bien que lo que era la Golden Dawn en su tiempo hace un siglo.

En la práctica, algunos de los dispositivos principales del pacto se tratan de manera algo más leve de lo que las convenciones escritas podrían llevar a suponer, y los miembros se diseñan con rarezas como la vacuidad de Frater o la impropiedad de Sorar.

Y así sucesivamente, en parodia deliberada de la tradición. Las funciones principales de la estructura de grado son proporcionar un mecanismo para la exclusión de ciertos misántropos psicóticos y

espeluznantes neuróticos que a veces se sienten atraídos por tales empresas, y garantizar que se atiende debidamente a las necesidades de organización.

EL PACTO MÁGICO DE LOS ILUMINADOS DE THANATEROS

Desde el inicio de la corriente de la Magia del Caos, algunas personas han optado por trabajar solas, mientras que otras han trabajado en armonía, en una configuración de grupos aliados. La Orden Mágica del IOT ha funcionado en la práctica como un desorden altamente creativo. Este desorden creativo ha generado, entre otras cosas, una estructura conocida como El Pacto. El Pacto es, en contraposición a las implicaciones habituales de tal nombre, una sociedad amigable para el apoyo mutuo y el estímulo en el campo de la magia. El Pacto Mágico del IOT representa otra fase de la corriente de Magia del Caos en la que sus practicantes eligen trabajar como una fuerza integrada. El Pacto es un vehículo para la búsqueda de la Gran Obra de la Magia y los placeres y ganancias que conlleva esta búsqueda. El Pacto también actúa como una fuerza psicohistórica en la batalla por el eón.

Históricamente, todas las organizaciones mágicas y místicas han utilizado el gambito jerárquico para crear presión por la excelencia de quienes trabajan en todos los niveles de la jerarquía. Sin embargo, en las posiciones de dominio, dentro de estas: las organizaciones a menudo han dependido más de reclamaciones cuestionables de autoridad de fuentes ocultas que de logros técnicos. Inevitablemente, la invocación de tales engaños ha llevado a la ruina de estas organizaciones. Pero, este viejo mecanismo no deja de tener sus méritos. El Gurú y Chela se presionaron mutuamente, y si el Chela finalmente se rebela, ambos pueden ganar mucho, aunque puede terminar en un desastre.

Ahora, mientras que la mayoría de los individuos son relativamente sanos y competentes, la mayoría de las organizaciones actúan como locas y estúpidas, porque la mayoría de las organizaciones sólo permiten comentarios positivos desde abajo. Los que están en la cima están condenados a disfrutar de reflexiones engañosas de sus propias expectativas y emitir directivas cada vez más inapropiadas.

La estructura del pacto supera estos problemas tradicionales al tiempo que conserva la presión invaluable creada por una estructura jerárquica. Dentro de los templos del pacto, se alienta a todos los miembros a que ofrezcan técnicas y conceptos voluntarios para la experimentación y la evaluación, y la estructura de grado simplemente reconoce la competencia mágica técnica y la responsabilidad de la organización.

Aquellos en los grados superiores deben abstenerse de comentar sobre el estilo de vida, el comportamiento personal, los gustos y la moralidad de otros miembros. Sin embargo, la estructura del pacto obliga a un flujo constante de retroalimentación negativa a surgir desde abajo al institucionalizar la rebelión en la oficina de insubordinados. Así, tan pronto como se alcanza un dominio justo de la técnica y la organización. El Magister Templi, el Adepto o el Mago de repente se ven sometidos a intensas críticas como profesor e individuo, y esto se cuenta como una gran recompensa.

El Pacto está constituido en cuatro grados: Neophyte, Initiate, Adept y Magus, numerados respectivamente 4 °, 3 °, 2 ", 1 °. Además, hay cinco oficinas:

- El Sacerdote o Sacerdotisa del Caos puede tomarse como un grado lateral de 3 "o 2".
- La oficina del Magus Supremo está a cargo del jefe del Pacto y se designa 0 °.

- La oficina de Magister Templi designa al coordinador de las actividades de un templo en particular y puede ser llevado a cabo por cualquier miembro.
- El archivista es responsable de los registros de un templo.
- La oficina de Insubordinado puede ser llevada a cabo por cualquiera de los 3 °.
- El Insubordinado es un asistente personal de otro miembro del pacto y actúa como un aguijón, inspector y crítico de ese miembro.

El Pacto es una auto-perpetua oligarquía. El avance hacia un grado ocurre por invitación de aquellos en ese grado y en los grados más altos. El Magus Supremo sólo puede ser reemplazado por una acción unánime por parte de todos los miembros del 10. El acuerdo básico implícito en la membresía del Pacto es que los grados superiores proporcionan organización, instalaciones, matrícula y material, a cambio de lo cual los grados más bajos suministran cualquier servicio mundano o mágico que se les pueda exigir razonablemente. La última apelación se puede hacer al 0 ".

EL TEMPLO DEL PACTO

Un templo del Pacto sólo puede ser fundado por un Adepto o Mago, o por un Iniciado patrocinado por un Adepto o Mago, quien inspeccionará periódicamente la obra del templo. Un templo consiste en una asamblea de sus miembros y se puede convocar en cualquier espacio cerrado o abierto donde se pueda garantizar la privacidad. El Magister Templi mantendrá un registro de las direcciones a través de las cuales se puede contactar a los miembros del templo. Dichos registros no deben guardarse de manera tal que revelen los detalles de la membresía a personas externas. El Magister Templi de un templo también proporcionará a los superiores en El Pacto una dirección a través de la cual se puede contactar al templo, y lo mantendrán de la misma manera. Los miembros pueden pertenecer a más de un templo. Por ejemplo, un Iniciado en un templo patrocinado puede necesitar unirse al templo de su Adepto o Mago patrocinador para recibir enseñanza especializada y avanzar al siguiente grado. Todos los templos adoptan un nombre característico por el cual son conocidos dentro del Pacto.

TEMPLOS PATROCINADOS

Puede ser que, por algún accidente geográfico, un grupo de personas que aspiran a ser miembros del pacto se formen en un área alejada de los centros de actividad del pacto. En este caso uno o más representantes. El grupo puede, por acuerdo, presentarse ante un adepto o mago del pacto que lleva de cada miembro un manuscrito o una carta firmada que haga las aseveraciones del neófito en su totalidad, junto con cualquier otra evidencia que el patrocinador pueda requerir. Luego, a discreción del Adepto o Mago, los representantes pueden ser dado el 4 ° y el 3 ° y facultado para abrir un templo y realizar trabajos en estos grados.

LA OFICINA DE MAGISTER TEMPLI

Las actividades de un templo están coordinadas por un magister Templi, ya sea designado por un adepto o un mago que patrocina el templo o es elegido por los de mayor grado presentes. El magister Templi se asegura de que sólo los miembros del grado apropiado o los candidatos para ese grado sean admitidos en los rituales del templo. Los miembros visitantes de otros templos deben entregar las señales y palabras apropiadas al magister Templi en privado. El magister Templi puede delegar uno o más asistentes magister Templi.

LA OFICINA DE ARCHIVISTA

El archivista mantiene un registro de las actividades de un templo. Los registros usan sólo los nombres o números mágicos formales de los presentes. Los registros detallan la hora y el lugar de las actividades del templo, junto con una breve descripción del trabajo realizado y los resultados obtenidos. Si no es posible evitar el registro de información confidencial, dicha información puede estar codificada pero no codificada por algún medio aprobado por el magister Templi. El archivista es personalmente responsable de la seguridad de los registros y se asegurará de que se destruyan en lugar de perderlos o robarlos. Los registros de un templo pueden ser inspeccionados por cualquier Iniciado o grado superior de ese templo. Los registros de un templo patrocinado están abiertos a su patrocinador y un Mago puede inspeccionar los registros de cualquier templo.

LOS GRADOS Y RITUALES DE GRADO

Los candidatos para el grado Neófito son aceptados en base a entrevistas y a reuniones informativas de los miembros del pacto que surgen de una recomendación o petición personal del pacto. Ninguna persona puede ser admitida en ningún otro de los rituales y actividades de El Pacto sin haber sido sometida previamente al ritual de Neófito. El ritual del Neófito exige que el candidato muestre cierto compromiso al proporcionar una túnica y un anillo a las especificaciones aprobadas por el Pacto, y se revela que es de mente abierta, libre de creencias dogmáticas. La mayoría de los negocios ordinarios del Pacto y la mayor parte de su trabajo mágico se llevan a cabo con el templo abierto en el grado de Neófito.

El grado Neófito proporciona un período de evaluación durante el cual El Pacto y el Neófito prueban su compromiso mutuo. Los Neófitos están en la libertad de renunciar en cualquier momento y pueden ser despedidos en cualquier momento. El ritual del Iniciado marca la plena aceptación de un candidato en el Pacto. El Pacto no está obligado a aceptar la renuncia de un Iniciado. Los negocios confidenciales y las actividades mágicas del templo se llevan a cabo con el templo abierto en el grado de Iniciado. El Iniciado busca habilidad en todas las formas de magia y comienza a trabajar en Liber KKK, y si lo desea, trabaja conduciéndose al grado lateral de Sacerdote o Sacerdotisa del Caos.

El ritual del Adepto marca la habilidad del candidato en la magia y la aceptación de las obligaciones de enseñar, defender el Pacto y administrar su estructura y tradiciones. Normalmente no es necesario abrir un templo en este grado. Aquí no se presenta ningún ritual para el reconocimiento de Mago. Este grado

se otorga a aquellos que exhiben un potencial excepcional de habilidad mágica para el liderazgo dentro del Pacto.

LA INSIGNIA DEL PACTO

El mobiliario mínimo de un templo ya sea convocado en un espacio abierto o cerrado, es la estrella del Caos de ocho rayos que se muestra prominentemente. Esto puede ser presentado en forma de una pancarta o tela de altar, una caosfera, o por la estrella montada en un bastón. Todos los grados usan túnicas lisas con mangas y capuchas. La túnica es comúnmente negra, pero los templos individuales pueden elegir colocar a sus miembros en túnicas de algún otro matiz. El anillo de la orden es plateado y lleva una estrella del Caos de ocho rayos. Puede ser usado libremente en cualquier tiempo, pero no es en sí mismo prueba de membresía o grado. Los miembros del pacto eligen un nombre de una sola palabra y un número de tres o cuatro dígitos por los cuales serán formalmente conocidos en el pacto y por el cual sus hechos y comentarios se registran en los archivos del templo. Los miembros femeninos se denotan Sor (Sor o Hermana), los varones como Fra. (Frater o Hermano), Por lo tanto, un título formal completo podría ser Fra. Aleph 251, 3 ° IOT.

EL SIMBOLISMO DE LOS RITUALES DE GRADO

Los rituales que se presentan aquí constituyen los requisitos mínimos para abrir y cerrar el templo y para reconocer candidatos en los grados de Neófito, Iniciado y Adepto. Los templos pueden optar por agregar material adicional a los rituales. El ritual neófito es un matrimonio con el Pacto, aunque. Como en la tradición moderna, el divorcio está permitido en cualquier momento. Se le pide al candidato que afirme las cuatro cualidades de la llamada Pirámide de Brujas: saber, querer, atreverse, guardar silencio. El candidato es bienvenido con estridentes vítores y aplausos como corresponde a un gesto audaz y romántico. El ritual del Iniciado marca un compromiso total con el Pacto, y los candidatos ofrecen al Pacto los poderes que tienen en las cuatro virtudes mágicas de la voluntad, la percepción, la imaginación y la concentración. La seriedad de la empresa está marcada por algunos momentos de silencio absoluto que concluyen el ritual. El ritual del Adepto marca la aceptación del candidato de los poderes ejecutivos y las responsabilidades dentro del Pacto. El ritual retoma el simbolismo de las cuatro armas elementales de pentáculo, copa, espada y varita. El nuevo Adepto es bienvenido con risas para aligerar las cargas asumidas.

LOS SIGNOS Y LAS PALABRAS DE LOS GRADOS.

Los signos y las palabras de los grados protegen el Pacto contra la infiltración y la impostura. Consisten en palabras y gestos lo suficientemente discretos para ser intercambiados en una relación social colectiva sin que sean revelados como marcas de reconocimiento para los forasteros. Los signos y palabras se cambian periódicamente por el 10.

NOTAS SOBRE LOS RITUALES DEL PACTO

Aunque los rituales se presentan como liderados por el Magister Templi, pueden ser dirigidos por cualquier diputado del grado apropiado que el Magister Templi designe. Es habitual que el Magister Templi delegue frecuentemente de esta manera para proporcionar a otros miembros del templo la práctica en el liderazgo ritual.

EL RITUAL DE APERTURA Y EL RITUAL DE CIERRE

- El Magister Templi llama al templo al orden.
- El M.T. luego dirige el templo en el Ritual de Pentagrama Gnóstico (G.P.R.). El M.T. entonces proclama:
- Abro / cierro este templo en el grado de Neófito / Iniciado / Adepto, con los signos y las palabras de un Neófito / Iniciado / Adepto.
- El M.T. luego da las señales y palabras apropiadas y proclama más:
- Para la persecución de la Gran Obra de la Magia.

EL RITUAL DEL NEÓFITO

El M.T. llama al templo a pedir y pregunta:

¿Hay alguna persona aquí que se oponga a este candidato?

(Si no hay objeciones, la maestra en jefe dirige a la maestra G.P.R. La maestra se dirige al candidato)

Candidato, le pido que haga las afirmaciones de un neófito. Candidato, ¿sabes que puede que no haya verdades definitivas?

Candidato: yo sí.

Candidato, ¿Te atreves a practicar la filosofía?

¿Y las técnicas de la magia?

Candidato: yo sí.

Candidato, ¿Acuerda guardar silencio sobre las señales y contraseñas de este Pacto y su negocio privado y no revelar las identidades de sus miembros a personas externas sin su consentimiento?

Candidato: yo sí.

Candidato, ¿Tomas esta bata y el anillo como marcas?

¿De la voluntad de ser mago?

Candidato: yo sí.

(El candidato toma la bata y suena)

Candidato, ¿por qué nombre y número será conocido en este Pacto?

(El candidato da su nombre y número elegidos)

Candidato, te reconozco como un neófito de este Pacto y abro este templo en el grado de Neófito con los signos y las palabras de un neófito.

(El M.T. da las señales y las palabras y proclama)

Para la búsqueda de la gran obra de la magia.

(Siguen unos momentos de estridentes vítores y aplausos.)

EL RITUAL DE INICIACIÓN

El candidato se habrá entregado a sí mismo con algún token de estado de Iniciado previamente aprobado por el Pacto. Esto puede ser, por ejemplo, un arma mágica, un amuleto o algún diseño para adornar una túnica.

(El M.T. llama al templo al orden y dirige al G.P.R. El M.T. luego se dirige al candidato:)

Candidato, le pido que reafirme sus afirmaciones de neófito.

El candidato repite los cuatro, sustituyendo "yo" por "tu" en cada frase.

Candidato, le pido que haga su sumisión y tome el juramento de un iniciado.

El candidato se desnuda y se acuesta en el suelo.

Se pueden realizar diversos rituales. El candidato entonces proclama:

Ofrezco a este Pacto los poderes de voluntad, imaginación, percepción y concentración que poseo. Me aferro a los servicios de este Pacto. ¿Debería alguna vez romper su confianza? Que me despojen de toda protección.

El M.T. luego se dirige al candidato:

Candidato surge y toma estas marcas de un Iniciado.

(El candidato vuelve a vestirse y lleva su marca)

Candidato, lo reconozco como Iniciado de este pacto y abro este templo en el grado de Iniciado con las señales y las palabras de un Iniciado.

El M.T. Da las señales y las palabras y proclama:

Para la persecución de la Gran Obra de la Magia.

Siguen unos momentos de silencio absoluto en el que todos los miembros se ponen de pie dando el signo de un iniciado.

EL RITUAL DE APEPT

El candidato se habrá provisto de algún objeto para marcar la edad adulta.

El M.T. Lleva el templo al orden y dirige el G.P.R. El M.T. luego se dirige al candidato:

Candidato, le pido que reafirme sus afirmaciones de neófito.

(El candidato los reafirma en su totalidad.)

Candidato, le pido que reafirme, el juramento de su iniciado.

(El candidato lo reafirma en su totalidad.)

Candidato, le pido que cumpla con las obligaciones de un Adepto.

El candidato sostiene en alto su marca de madurez y proclama:

Me ofrezco como escudo para la defensa del Pacto y sus miembros. Me ofrezco un recipiente a través del cual El Pacto puede derramar enseñanzas de magia. Me ofrezco como una espada al Pacto, a

Golpea y confunde a sus enemigos. Me ofrezco como personal que defenderá el Pacto.

El M.T. entonces proclama:

Candidato, lo reconozco como un Adepto del Pacto y abro este templo en el grado de Adepto con las señales y las palabras de un Adepto.

El M.T. Da las señales y las palabras y proclama:

Para la persecución de la Gran Obra de la Magia.

Siguen unos momentos de risa sin límites y sin mente.

LA OFICINA DE INSUBORDINAR

Cada Magister Templi es atendido por un Insubordinado personal elegido por miembros del templo que no sea el M.T. Además, a la enseñanza activa de Adeptos y Magos de El Pacto asisten Insubordinados personales elegidos por sus compañeros. Los cinco deberes de insubordinados son los siguientes:

1) Asegurar que todas las enseñanzas e instrucciones sean comprensibles, criticar y exigir una aclaración de las que no lo son. Este es el deber del Loco, mostrar ignorancia o pretender ignorancia, donde otros pretenden entender.

2) Transmitir las críticas con cierta levedad. Este es el deber del bufón, burlarse de lo que otros encuentran más político que ignorar.

3) Señalar las fallas personales y los puntos ciegos. Este es el deber del capellán, tratar los asuntos personales de manera imparcial.

4) Recibir relatos de algunos aspectos del progreso mágico personal, aunque no necesariamente para comentarlos. Este es el deber del Confesor, cuya existencia es una garantía contra la pereza o la complacencia.

5) Mantener el derecho de vetar cualquier instrucción y notificar a 0 ° o 1 ° de su ejercicio. Este es el deber del Inquisidor, eludir los abusos de posición.

Los titulares de la oficina de insubordinados eligen un título de dos palabras para caracterizar su expresión del rol. Tales dos títulos de palabras se pueden elegir de cualquier combinación de las palabras loco, bufón, capellán, confesor e inquisidor. Tradicionalmente, se elige una palabra para denotar la función que el candidato tiene más temperamento para ejercer, y se elige una para la función menos favorecida. Por lo tanto, el insubordinado puede elegir ser estilo Inquisidor-bufón. Capellán-tonto, o Confesor-Inquisidor y así sucesivamente.

Cualquier oficina particular de insubordinación caduca cuando se designa una nueva Insubordinada en lugar de una existente, o cuando un Iniciado que posee la oficina se reconoce como un Adepto. Algunos templos prefieren rotar la oficina de insubordinados en cada reunión ya sea al azar o por turnos. En otras situaciones, la publicación puede durar más tiempo y las partes involucradas pueden elegir marcar el supuesto de esta relación con el ritual del insubordinado. De lo contrario, el collar que es la marca de oficio del Insubordinado, y que se muestra al ejercer las funciones de Insubordinado, simplemente se pasa al nuevo titular del cargo.

El insubordinado normalmente llevará a cabo negocios oficiales con el receptor de insubordinación en privado. El Destinatario puede optar por informar a la Insubordinada de antemano sobre cualquier instrucción controvertida para evitar el ejercicio público de un veto.

EL RITUAL DEL INSUBORDINADO

El templo ya está abierto en el grado de Iniciado o Neófito.

El candidato entrega un collar previamente preparado a la persona que será el destinatario de la insubordinación.

El Beneficiario coloca el collar alrededor de su cuello y se arrodilla antes de que el candidato pregunte:

R: ¿Me pondrás a prueba como mi tonto, para que todos puedan entender?

C: Lo haré.

R: ¿Me pondrás a prueba como mi bufón, si nadie más lo critica?

C: Lo haré.

R: ¿Me pondrás a prueba como mi capellán, para que no haya fallas sin remedio?

C: Lo haré.

R: ¿Me pondrás a prueba como mi Confesor para que no descuide mi propio progreso?

C: Lo haré.

R: ¿Me pondrás a prueba como mi Inquisidor? ¿Si excedo mi autoridad?

c: lo hare

R: Entonces, ¿cómo serás conocido?

c: como tú ______ '

R: Entonces toma este collar de mi ______ 'para recordarnos tus deberes.

(La R. luego le da el cuello a la C.)

(El ritual concluye con un breve aluvión de ruidos insultantes dirigidos por todos al Receptor.)

ACTIVIDADES DEL TEMPLO

Las actividades del templo variarán de acuerdo con la necesidad, las circunstancias y de acuerdo con los requisitos y logros de los presentes. Las siguientes secciones proporcionan información sobre las actividades frecuentes del templo en la secuencia en la que se realizan comúnmente. El Magister Templi se asegurará de que la privacidad del templo esté asegurada y de que todos los visitantes tengan un grado apropiado. El M.T. anunciará cualquier disculpa por la ausencia y dará cualquier información preliminar requerida.

APERTURA

El templo se abre con un Ritual de Grado o con el Ritual de Apertura.

FORMACIÓN Y PRÁCTICA

Varios miembros del pacto dirigirán los ejercicios en disciplinas mágicas particulares, a discreción de M.T. Estos pueden incluir ejercicios de control mental, practicar con las técnicas de gnosis, practicar con varios instrumentos y técnicas mágicas. Se pueden dar conferencias, demostraciones y leer los trabajos.

ACCIÓN MÁGICA

A discreción de la M.T., se pueden intentar varios hechizos y rituales de evocación, adivinación, encantamiento, invocación e iluminación en apoyo de las necesidades del Pacto, el templo o los individuos. La Misa del Caos se puede realizar como una celebración o para ordenar a un Sacerdote o Sacerdotisa del Caos o para algún otro propósito.

DISCUSIÓN

El M.T. Preside una discusión sobre diversos asuntos de administración, planificación, progreso personal e investigación. Las personas pueden informar sobre su trabajo con Liber KKK y otras investigaciones. Las publicaciones y comunicaciones de otros templos del Pacto pueden ser revisadas.

CLAUSURA

El templo se cierra con el ritual de cierre y, si es necesario, se abre en otro grado para fines especiales con participantes seleccionados. Es obligatorio que la obra de un templo sea seguida por un poco de refresco y socialización.

NEGOCIO DE PACTOS

Pocos rituales del pacto se llevan a cabo utilizando señales escritas. Cualquier ritual que no se pueda comprometer con la memoria antes de la ejecución debe ser registrado como una necesidad urgente de simplificación. En general, cuando se realiza un ejercicio complejo de entrenamiento o un ritual, un miembro informa completamente a los participantes de antemano y luego dirige la secuencia principal dando instrucciones a otros participantes para que entreguen sus propias contribuciones en los puntos apropiados, si es necesario. El M.T. debe obtener la aprobación previa de un Mago del Pacto si un templo debe realizar un trabajo mágico pagado en nombre de los forasteros u otras instituciones. También se debe obtener la aprobación si un templo debe lanzar cualquier forma de ataque mágico, aunque esto puede ser suspendido en circunstancias apremiantes.

EXCOMULGACIÓN

En el caso de que un miembro del Pacto muestre un comportamiento intolerable, los miembros del templo pueden forzar una excomunión de El Pacto por una mayoría simple, el M.T. Tiene el voto decisivo. En el caso de que el candidato a la excomunión sea el M.T., entonces el Insubordinado tiene el voto de calidad. Los excomulgados están prohibidos de Pactar las actividades hasta nuevo aviso y los miembros no discutirán sobre el Pacto o las actividades mágicas con personas excomulgadas. La traición voluntaria puede ser recompensada con la excomunión con prejuicio extremo, en cuyo caso el Pacto puede adoptar una respuesta más activa hacia el malhechor.

REFERENCIAS

Carroll. Peter J. Liber Null & Psiconauta. Playa de york,

ME: Samuel Weiser, 1991. (el autor sugiere que lea este libro antes de Liber Kaos).

Crowley, Aleister. Títulos disponibles a través de Samuel Weiser, York Beach, ME. (Lea lo que pueda; hay demasiado).

Gleick, James. El caos, haciendo una nueva ciencia.

Nueva York: Penguin, 1988. (Deteriorado pero interesante).

Hawking, Stephen. Una breve historia del tiempo. Nueva York: Bantam, 1990. (Una de las más importantes Influencias en la física.

Pratchett, Terry. El color de la magia. Londres: Libros Corgi, 1991 (Humor.)

De repuesto, Austin Osman. Títulos disponibles a través de Más allá de las Publicaciones del Sol Naciente, Glasgow.

Escocia. (Léelo todo; no hay mucho).

Wilson R. A. Psicología cuántica. Scottsdale, ARIZONA; Falcon Press, 1990. (Lee 1111 sus libros.)

ASTROLOGÍA

Nací el 8 de enero de 1953. 1:30 a.m. 5O ° 50 ° N, 0 ° 25'W, un Capricornio con mi Sol frente a Urano. Al parecer esto explica mucho.